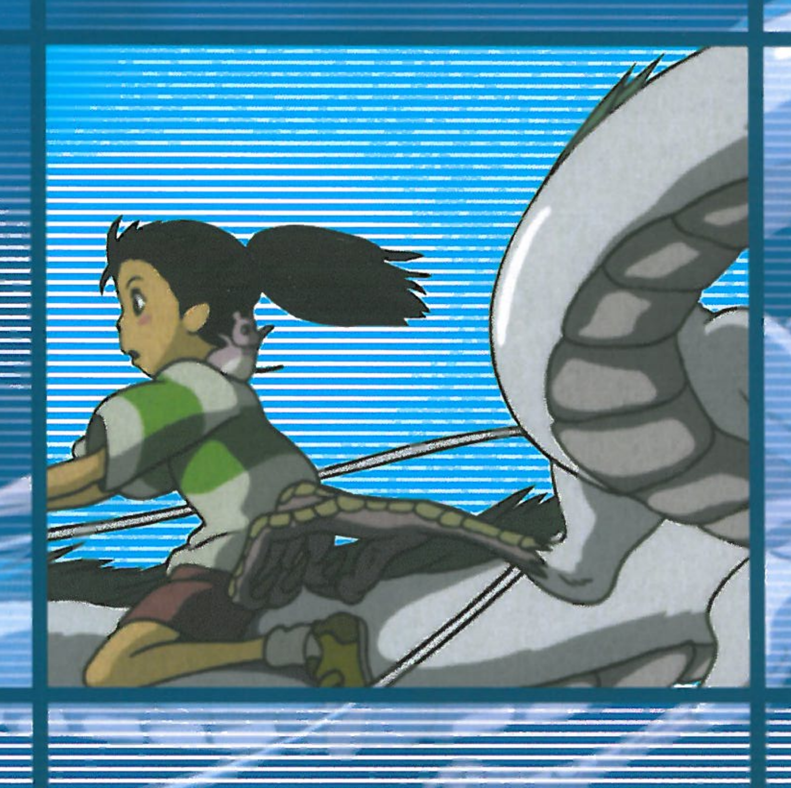

ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM
DE REGALO PARA PC
Nº2 5 €
GAMES
TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
CONTRA, NINJA GAIDEN,
RYGAR, SHINOBI
VIVE EL RENACER DE LAS
LEYENDAS DEL VIDEOJUEGO
VIEJAS GLORIAS
¡ESPECIAL VIDEOJUEGOS
BASADOS EN MANGANIME!
NOVEDADES
CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER
BOMBERMAN GENERATIONS
LEGAIA 2: DUEL SAGA
METAL SLUG 4
RESIDENT EVIL
COMING SOON
DOA XTREME VOLLEYBALL
SUPER MARIO SUNSHINE
PANZER DRAGOON ORTA
METROID FUSION
SOUL CALIBUR 2
8 414090 202817 00002

shirase
minami
dokan



Aquí está la Fantasía

EDITORIAL

Pasaron los dos meses y ya volvemos a estar de vuelta. Qué cortos se hacen los meses de verano (sobretodo cuando son las vacaciones), ¿verdad?.

Durante este tiempo hemos estado cambiando algunas cosas de la revista, con nada que le echéis un rápido vistazo, comprobaréis que alguna cosa no está igual que en el número anterior. Secciones que aparecen y otras que desaparecen, incluso algunas que cambian de enfoque. Además notaréis un ligero retoque en el diseño. ¿Por qué estos cambios?. Para evolucionar. Es raro que con tan sólo un número ya estemos modificando cosas, pero no es tan raro si no hemos quedado satisfechos completamente. Estamos intentando competir con publicaciones en las que su punto fuerte es la maquetación y la relación con las compañías (sobretodo con una que empieza por S), es por ello que debemos ser exigentes con nosotros mismos. Si alguna sección no cuadra, o algún diseño no queda bien, lo cambiaremos. Hay que evolucionar, y si es necesario, cada mes. Recordad que la última palabra en esto la tenéis vosotros, haciéndonos saber vuestra opinión.

También comprobaréis que el número de *Previews* ("*Coming Soon*") supera al de *Reviews* ("*Now on Sale*"). Tened presente que esto nos puede pasar a menudo, y más en los meses de verano. Si un mes no hay juegos de calidad para hacer *Reviews*, tendremos que dedicar más páginas a *Previews*, o viceversa. Es preferible éste sistema al de tener siempre unas páginas fijas para cada sección (obligándonos así a comentar juegos insulsos).

Siguiendo con los artículos, os adelanto que la extensión de muchos de ellos ha sido reducida una página, debido a la avalancha de títulos que nos dejó el pasado E3. En sucesivos números intentaremos reducir el número de artículos que no superen una página. Será difícil, porque a medida que se acerquen las fechas navideñas, mayor será la cantidad de juegos que saldrán al mercado.

El especial de este mes está dedicado a los videojuegos basados en series de anime y manga. La verdad es que no han sido muchos los juegos de este tipo que han visto la luz fuera de Japón. Pero para eso estamos aquí, para descubríroslos. Esperemos que os guste.

Por cierto, con las prisas me he dejado por firmar algún que otro artículo, si veis alguno sin autor, es mío (no cabía nada después de estar maquetado, cosas que pasan o_O).

Una pequeña aclaración con respecto a los CD's. Supongo que algún despistado pensará "¿Dónde está el segundo CD-ROM?". En realidad "no está". Con el número 1 se incluían dos CD's como oferta de lanzamiento (que todo sea dicho, era una buena oferta). Sin embargo, a partir de este número ofreceremos un único CD. Eso sí, os podemos asegurar que nuestro CD le da "mil patadas" a cualquier otro (para PC) que se incluya en una revista española del sector de videojuegos (que "modestos" somos..., pero es la verdad...).

Y nada más, recordad que podéis contactar con nosotros a través de la web, del e-mail o del canal de Irc.

José Ángel Ciudad

E-mail > gamestech@aresinf.com
WEb > www.gamestonline.com



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÁLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Den ~ Ryofu
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ

Directora General
Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

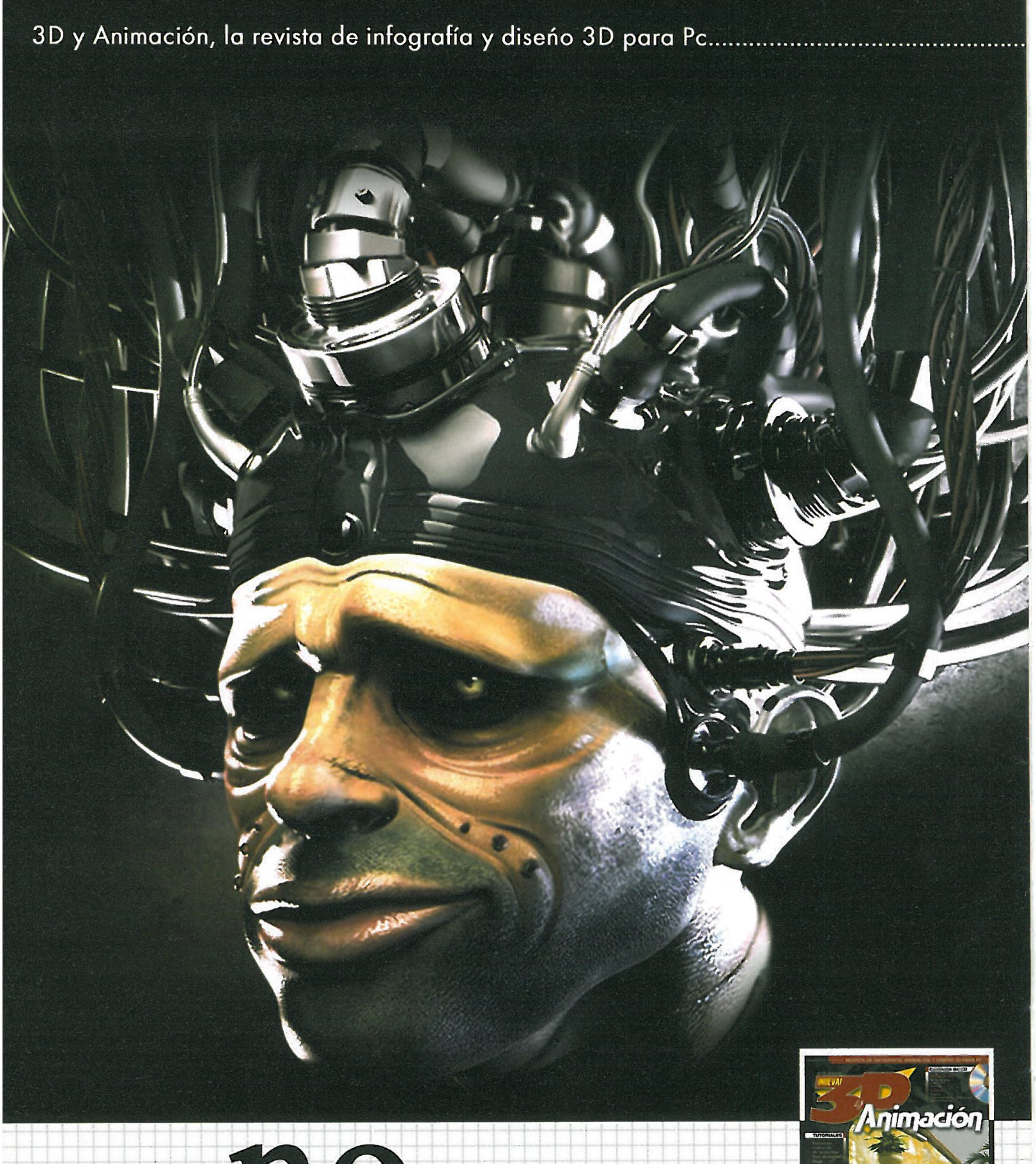
Administración
ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

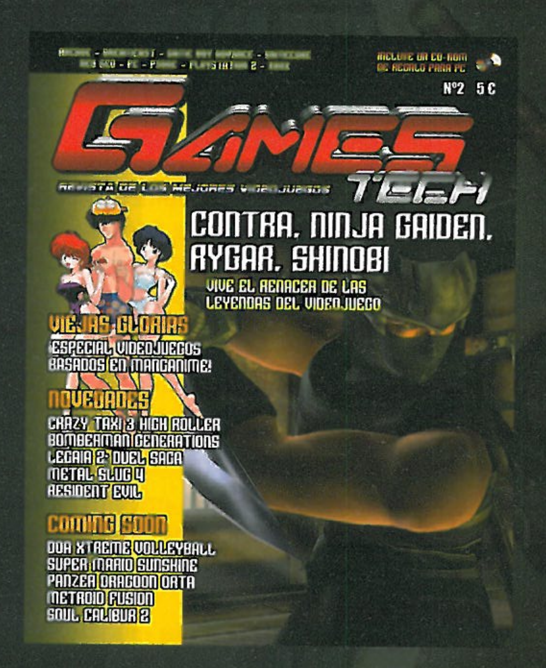


Y ke **no** te coman la cabeza

NÚMERO 2

SEPTIEMBRE / 2002





SUMARIO

06 Noticias
11 First Impression
14 Especial Coming Soon
20 Coming Soon
36 Now On Sale
51 El castañazo del mes
52 Películas basadas en videojuegos
53 Viejas Glorias : Videojuegos manganime
72 Gamesongs
74 The Combo Machine World
76 La opinión de Dan
77 El rincón del Búho
78 Special Forces Mail
80 Master Tricks
82 Games Tech Top 10


13



First Impression:
Devil May Cry 2


53



Viejas Glorias: Videojuegos basados en manga y anime


20



Coming Soon :
Super Mario Sunshine


72



Gamesongs:
BSO's de los últimos RPG's.


36



Now on sale: Resident Evil


74

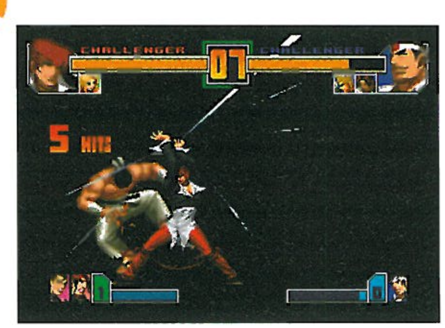


The Combo Machine World:
Aprende a hacer combos #1



Playmore planea lanzar la conversión de ***The King of Fighters 2001*** en diciembre, después de haber puesto a la venta ***The King of Fighters 2000*** el 8 de agosto.

KOF 2000 Incluirá nuevos escenarios, una galería de arte y un mini juego de puzzle.



Treasure ha confirmado la fecha oficial del lanzamiento del esperadísimo juego ***Ikaruga*** en **Dreamcast.** El juego en cuestión estará disponible en el mercado japonés el día 5 de septiembre a un precio de *6800 yenes*. Incluirá algunas sorpresas que no estaban en el *arcade* y dispondrá de un modo para girar el televisor y jugar como lo veríamos en la recreativa.



El *RPG* ***Evolutia*** (***Evolution World*** en **USA**) salió el 26 de julio en el mercado japonés para **Gamecube** al precio de *6800 yenes*. El juego tiene una duración aproximada de 40 horas de y alrededor de 100 personajes.



Konami ha anunciado un nuevo juego de la serie ***Tsubasa***, aquí conocida como ***Campeones*** o ***"Oliver y Benji"*** (vaya título). ***Captain Tsubasa: Golden Generation Challenge*** será el título oficial. El juego tendrá un entorno *3D* como ***Winning Eleven 6*** *y* se empieza con un equipo nuevo, entrenándolo duramente hasta llegar a ser el equipo campeón. No han desvelado si será un simulador deportivo o un juego en plan *Manager-RPG,* lo que sí han comentado es que después de que se cumplan ciertas condiciones, serás capaz de aprender nuevas habilidades y ataques de entre todos los personajes de la serie. El juego estará disponible en Japón para el mes de septiembre. **Konami** no se ha pronunciado todavía sobre el lanzamiento occidental (y posiblemente ni lo hará).



Nintendo ha cancelado su cita anual, el **Nintendo Spaceworld 2002**. En principio están pensando en realizar un show más pequeño a finales del 2002.

Capcom ha anunciado que ***Resident Evil 2*** y ***Resident Evil 3: Nemesis*** se venderán a un precio reducido de *19.95$*, más o menos unos *23 Euros*, aunque no tendrán ninguna mejora gráfica.

Los meses elegidos son noviembre para la segunda parte y diciembre para el tercer título

El 15 de agosto fue el día elegido por **Capcom** para poner a la venta ***Capcom vs Snk 2 EO*** en **Gamecube** a un precio un poco más barato de lo habitual. El juego incluye una *memory card* oficial de **Nintendo**. En este mismo número tenéis la *review*.

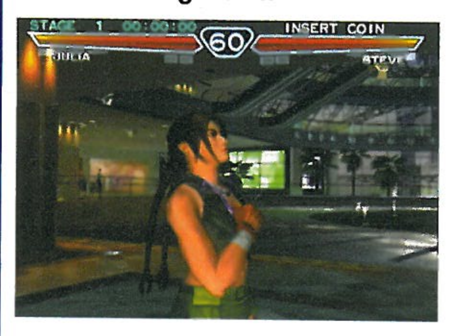


Panacube, o mejor dicho, el híbrido **Gamecube-DVD** de **Panasonic** definitivamente se quedará en Japón.



PlayStation®2

Namco pondrá a la venta en septiembre el tan esperado ***Tekken 4***, esperemos que incluya la opción de *60 HZ* tal y como hizo **Sega** con ***Virtua Fighter 4.***



Sega ha conseguido los derechos de publicación del juego de baile ***Britney´s Dance Beat*** para **PS2** en Japón. La fecha elegida será el 26 de septiembre (¡qué miedo!).

También **Sega** ha publicado nuevas fotos de su próximo juego ***Aero Dancing 4***, programado por **AM2,** los cuales enfatizarán más el modo de combate, ya que la serie estaba más enfocada a hacer piruetas aéreas.



Sony puso a la venta su nuevo juego de carreras ***Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva***. El juego está disponible desde el 19 de julio en Japón. Los coches disponibles son todos los mostrados en la feria japonesa de la automoción. En total dispone de 198 coches.



Square publica que ***Final Fantasy X*** ha vendido 1 millón de unidades en su versión europea en el primer mes después de su lanzamiento.



Final Fantasy XI ha llegado a *90 mil* usuarios registrados en el servicio propio de **Square PlayOnline** llegando a tener *55 mil* jugadores a la hora.

La recopilación ***Virtua Cop Rebirth***, que se puso a la venta el 15 de agosto para **PS2**, cuenta con suculentas novedades, como una galería, un modo de entrenamiento y la posibilidad de jugar a éste en modo *VS*. El juego es compatible con la pistola de **Namco** *Guncon 2,* con lo que es más que posible que **Sega** no diseñe una pistola para dicho juego.

Konami pondrá a la venta una edición exclusiva de uno de sus *RPGS* más importantes, ***Genso Suikoden III*** el cual incluirá el juego, un CD de música especial, un muñeco de peluche SD del nuevo héroe, dos alfombrillas para el ratón y un punto de lectura metálico. Todo este contenido estará dentro de una caja especial y sólo se podrá adquirir directamente comprándolo a **Konami** en su tienda online. Eso sí, en perfecto japonés.
Saldrá a la venta al precio de 8.800 yenes, unos 83 euros.



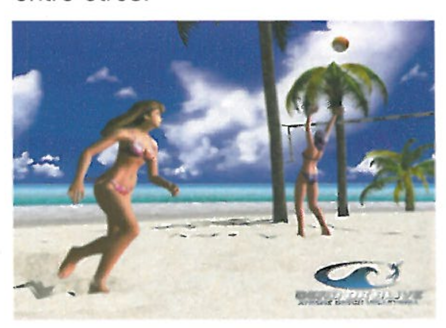
Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles, es el nuevo juego de **Bandai** basado en el exitoso anime. Siguiendo en la linea de los ***Side Story***, podemos jugar acompañados de dos aliados, esta vez pudiendo ser controlados por humanos.



NOTICIAS



El esperadísimo ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** ha entrado en el número 30 en la lista de juegos más esperados de la revista **Famitsu**. En los últimos días corría el rumor de que podríamos jugar con las chicas en modo *Top Less*. **Tecmo** rápidamente negó dicho rumor, aunque dejó entrever que no descartan esa posibilidad. (¬¬).
Lo que sí está confirmado es el debut de un personaje original, su nombre: Lisa. El número de bañadores ascenderá a 100, eso sin contar los 50 accesorios que podremos comprar. Por si nos aburrimos, el juego dispondrá de mini juegos, como uno de baile, entre otros.



Sega ha anunciado las fechas de lanzamiento de algunos de sus próximos juegos. ***Panzer Dragoon Orta*** tiene fecha para septiembre en Japón y noviembre en USA y la versión *USA*, creemos que la versión *PAL* llegará para navidades. ***Sega GT*** se pondrá a la venta el 4 y el 12 de septiembre en el mercado USA y japonés respectivamente.



Se rumorea que **XBOX 2** (si es que se acaba llamando así) saldrá en el *2006* para competir con **PlayStation 3**, que también se rumorea que podría aparecer sobre el *2005.*

GAME BOY ADVANCE

Capcom ha puesto a la venta en Japón ***Rockman & Forte*** para **GBA**. Desde el 10 de agosto los japoneses pueden disfrutar, por 4800 yenes, de otro nuevo *remake* de un juego de **Super Famicom.**



Capcom ha puesto a la venta un pack exclusivo compuesto por una **GBA** de color azul marino y el juego ***Mega Man Battle Network 2*** a un precio de *14.600 yenes.* Creemos que no saldrá del continente asiático.

La compañía japonesa **Enix** ha confirmado el desarrollo de ***Samurai Evolution: Oukoku Geist.*** Un nuevo RPG que tiene lugar en el Japón medieval.

Microsoft creará juegos para la portátil de **Nintendo** a través de **THQ**, la cual contará con la licencia de ***Oddworld: Munch's Oddysee*** y ***Monster Truck Madness 2.0*** (pos vale).

Namco ha anunciado ***Tales of World: Narikiri Dungeons 2***, la segunda parte del original que salió en **GBC**. Se basa en un sistema de vestidos, cada combinación de vestidos hará posible que uses determinados poderes. Habrá cerca de 150 vestidos disponibles. El sistema de batalla será similar al ya visto en la saga ***Tales***.

Nintendo ha sido la encargada de lanzar ***Golden Sun: The lost Age*** en Japón. El día elegido fue el 28 de junio a 4800 yenes. Esta segunda entrega, programada por **Camelot**, nos traerá jugosas novedades. Debido al éxito que está teniendo la primera parte, no será dificil verlo distribuido en España.



Otras noticias

Capcom ha publicado las fechas de sus próximos lanzamientos en Europa, el primero en caer será ***Onimusha 2*** para **PS2** al que seguirá ***Automodellista*** en diciembre. Para finales de año, se espera ***Marvel vs Capcom 2*** para **PS2** y **XBOX** y el esperado ***Steel Batallion***, que parece ser que cruzará el charco. En principio ***Devil May Cry 2*** (**PS2**), ***Resident Evil Zero*** (**GC**) y ***Red Dead Revolver*** (**PS2**) se esperan para el primer cuarto del *2003*.

Enix ya ha empezado a crear la historia de su próximo juego basada en la franquicia ***Dragon Quest*** o ***Dragon Warrior*** como se conoce en *USA*. De momento no tienen elegida la plataforma para la cual se programará, pero se rumorea que podría ser **PS2**. Esperemos que no tarden 4 años, como con el anterior capítulo. Aparte de este proyecto, también se ha dejado caer la posibilidad de un nuevo título de la serie ***Valkyrie Profile***.

La compañía **Grev**, cuyos componentes son los creadores de las sagas ***G-Darius y Ray Force***, lanzarán una recreativa de naves basada en la placa **Naomi**.



Namco ha declarado que publicará 60 juegos en diversas plataformas durante el próximo año fiscal, que comprende desde 1 de abril del 2002 al 28 de febrero del 2003.

Sega ha mostrado nuevas fotos y vídeos del *remake* que ha hecho de su máquina recreativa ***Virtua Fighter 4***, llamándola ***Virtua Fighter 4 Evolution***. El juego incluirá nuevos accesorios para cada jugador así como nuevos movimientos. Cada fase tendrá nuevos efectos como lluvia y viento. También se incluirá un modo llamado *Session Mode,* en el cual el jugador necesitará acabar la pelea cumpliendo ciertos requisitos.

Square ha comprado la compañía **Quest**, conocida por ser la creadora de ***Ogre Battle*** y los juegos de la serie ***Tactics Ogre*** de **Super Famicom.** La adquisición de esta pequeña compañía por parte de **Square** viene dada por ser **Quest** la encargada de programar la versión de ***Final Fantasy Tactics*** para **GBA**.

Cesa ha anunciado que la próxima edición del ***Tokyo Game Show*** se celebrará en Japón del 20 al 22 de septiembre en el *Makuhari Mece Convention Center.* Con la presencia de 74 compañías de videojuegos presentando sus nuevos productos. **Cesa,** la organizadora del evento, espera recibir *150.000* visitantes.

Un estudio sobre el crecimiento de la industria, ha demostrado el crecimiento brutal que están experimentando el mercado del videojuego para consolas debido a la aparición de la nueva generación, con un volumen de negocio muy próximo al sector del cine y de la música. Por el contrario, las ventas de juego de PC cada vez desciende más. El sector que más ha crecido son los juego de los teléfonos móviles.

La edición número 40 del **JAMMA Show**, la feria de máquinas recreativas de Japón, tendrá lugar del 19 al 21 de septiembre en el **Tokyo Big Sight**. Es un evento de lo más importante para el sector, ya que aquí se muestran las máquinas recreativas que dentro de poco podrán disfrutar los siempre afortunados nipones.

Sega lanzará durante este año ***Virtua Striker 2002*** en arcades. El juego correrá en una placa Triforce. Un total de 64 equipos y 13 estadios estarán disponibles.

Y siguiendo con **Sega**. La célebre compañía nos ha desvelado algunos detalles de su próximo éxito ***Virtua Fighter 4 Evolution***. Dos nuevos personajes, más movimientos y más modos de juego serás las novedades.

Square ya está preparando la versión traducida al inglés de ***Final Fantasy XI***. Los gráficos estarán en mayor resolución que en **PlayStation 2**.




MangaZone
漫画ゾーン
¿tienes ya los últimos especiales Mangazone?
MangaZone
BERSERK
MangaZone
T.R.I.G.U.N.
Especial
MangaZone
SABER MARIONETTE
Especial
MangaZone
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
Especial
MangaZone
漫画ゾー
EXCEL SAGA
BERSERKER
búscalos ya mismo en tu tienda habitual

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

*¿No te han convencido del todo las novatadas de Raiden? ¿Piensas que sólo un tipo duro y experimentado como Solid Snake tendría que llevar todo el peso de **MG2**? ¿Echas de menos las divertidas VR missions? Pues todo esto y más lo encontrarás en la última locura de **Konami**.*

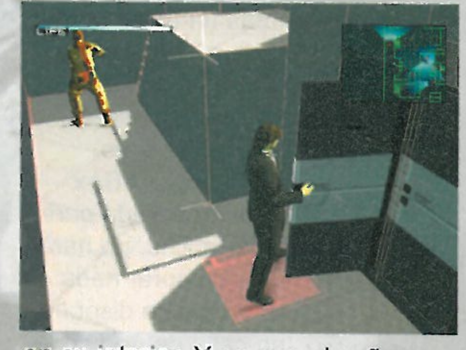
En el *E3* de este año **Konami** declaraba que iba a programar un nuevo título llamado ***Metal Gear Solid 2: Substance***. Los rumores empezaron a desatarse y se comentó de todo, que si era un juego nuevo, que iba a ser *online*, que a **Kojima** le había decepcionado la **PS2** y que ***Substance*** se programaría para **XBox**... en fin, de todo un poco.

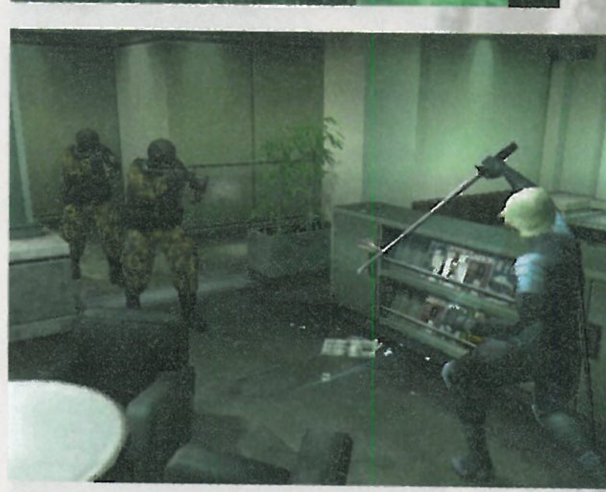
Konami ha aclarado que esta versión del ***Metal Gear Solid* 2** original será igual que el anterior, pero se podrán modificar algunos aspectos como poder acabarte enteramente la misión controlando a Solid Snake o a Raiden; incluso podemos usar la *katana* de Raiden casi desde el principio. También estará disponible para elegir al *Solid Snake* de la primera parte y al *Ninja Grey Fox* con la cara descubierta. En cuanto a las misiones *VR* habrá una gran cantidad y serán muy variadas, como por ejemplo, la que tenemos que escondernos de unos soldados tamaño *Godzilla*.



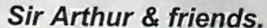


Pero sin embargo tenemos que reflexionar un poco sobre este r*emake* de ***MGS2***, ya que en cierto modo nos está diciendo que el juego original no tenía todo lo que **Kojima** nos quería demostrar, y sólo los que posen una **XBox** será los primeros que verán el juego completo. Esto nos fastidia un poco.





MGS2 Substance se espera para noviembre en **XBox**; la fecha de salida de **PS2** y **PC** aún no está decidida, lástima que los usuarios de **Gamecube** no puedan disfrutar de este gran juego. Cuando lo probemos os contaremos qué más secretos guarda en su interior. Y es que el señor **Kojima** es un genio con los detallitos que incluye en cada juego. Como último dato, en un vídeo podemos ver a Meryl Silverburgh al lado de Solid Snake.



Sir Arthur & friends.



FIRST IMPRESSION





Microsoft está desarrollando un sistema llamado *XBox Live,* que consiste en ofrecer a los usuarios unos servicios como juegos *online* y comunidades de jugadores.
La idea es bastante interesante, pagar una única cuota y poder jugar a todos los juegos disponibles. Se usa un sistema más o menos como el que se utilizó en ***Dreamcast*** pero centralizado por **Microsoft**. Tendrás un único nombre para registrarte que se usará para todos los juegos y podrás subir tus puntuaciones para que todos vean lo bueno que eres.
Debido a que **XBox** viene preparada para jugar online, no hará falta comprar nada aparte, sólo disponer en casa de una conexión *ADSL* o *Cable*.
Microsoft no ha comentado nada de la cuota mensual pero se espera que no sea muy cara. A finales del 2002 estará disponible en USA y Japón (de momento no se sabe la fecha para Europa).
Compañías como **Atlus** con ***Shin Megami Tensei: Nine***, **Sega** con ***Spike Out X-treme*** y ***Sega GT 2002 Online***, **From Software** con ***Gaia Blade Online*** y ***Thousand land***, y **Capcom** con ***Tekki Online*** ya han anunciado su apoyo.
Hay una cincuentena de compañías involucradas en este asunto y como las más importantes destacan: **Tecmo**, **Taito** ,**Konami**, **Success**, **Sammy** y **Hudson**.
Los primeros juegos que se beneficiarán de este sistema serán ***Thousand Land***, ***Whacked***! y ***Phantasy Star Online Versión 2*** que se incluirá en un kit junto a *XBox Live Communicator*, un aparato con auriculares y micrófono incorporados como los que hay en los *CyberCafés*. Todo el kit más un año de suscripción al servicio costará 6.800 yenes, unos 60 €.

Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com





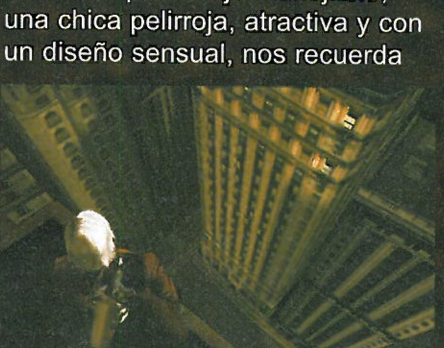


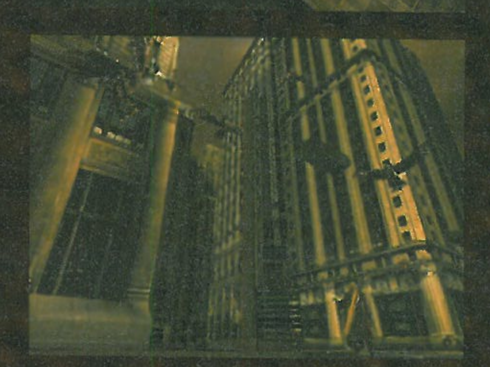




Devil May Cry 2

Si uno de los *Super Hits* del año pasado para la ***PS2*** sin duda fue ***Devil May Cry***, agarraros fuerte porque **Capcom** nos anuncia el desarrollo de una nueva entrega que seguramente ya entra en la lista de los grandes para la ***PS2***. **Shinji Mikami**, responsable de la famosísima saga de los ***Bio Hazard*** (***Resident Evil***) y por supuesto el creador de la parte anterior de ***Devil May Cry*** (***DMC***), desveló a algunas fuentes informativas las novedades de esta continuación. Una de las novedades más notables será la inserción de un nuevo personaje manejable, una chica pelirroja, atractiva y con un diseño sensual, nos recuerda







un poco a la Regina de ***Dino Crisis***. La interacción del juego será parecido al de (***RE Code Verónica***).De esta manera podremos ver el cruce de las historias paralelas de la nueva heroína y Dante.

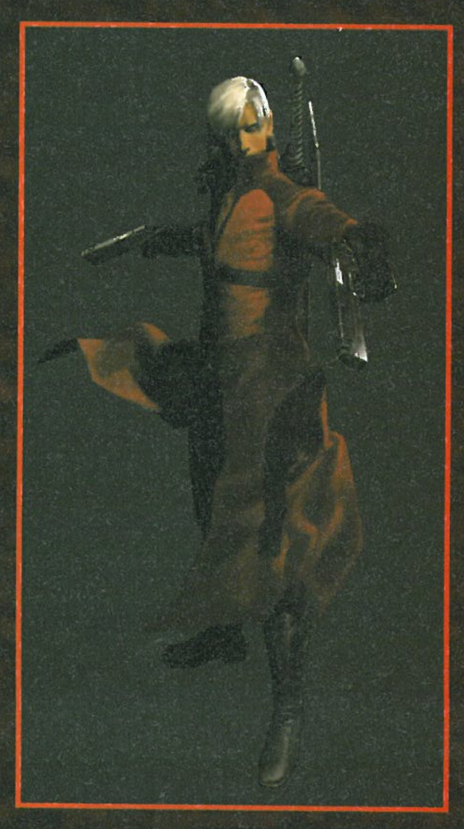
También está confirmado un renovado arsenal de armas para Dante, aunque su arma principal seguirá siendo esa espada mandoble que tanto nos gusta (espero que tampoco quiten los impresionantes guantes de Ifrit, hace que Dante se parezca a **Kyo Kusanagi**!! <<(^__^)//)

Capcom quiere sorprendernos más todavía; en ***DMC2*** se ha mejorado considerablemente el aspecto gráfico del juego, el uso del efecto *Matrix* (*Bullet Time*) hace que sea mucho más impresionante (aunque ya cansa un poco tanto efecto *Matrix* ¬¬U)



De momento, lo único que hemos podido ver es un espectacular vídeo que se mostró en la *E3* de este año, se sabe que el juego está programado al 40%, así que a esperar impacientes.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza





*Han tenido que pasar más de 7 años para que vuelva de nuevo esta pieza maestra indiscutible de los clásicos juegos de ninjas... ¡¡estamos hablando de **Shinobi** para **PS2**!!*

COMPAÑÍA: SEGA
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: ACCIÓN

A finales de los años ochenta, se podría decir que hubo una fiebre de las artes marciales orientales, y sin duda el *ninjitsu*, arte de asesinar, es de los más preferidos.
Sega en el año 1987 quiso sorprendernos lanzando ***Shinobi*** para arcade, un adictivo juego de plataformas donde manejábamos a un ágil ninja, después de su éxito,



hubo una oleada de ***Shinobis*** para todas las consolas de **Sega**: ***Cyber Shinobi*** (*MS*), ***The GG Shinobi*** (*GG*), ***The GG Shinobi II*** (*GG*), ***Revenge of Shinobi*** (*MD*), ***Shinobi III*** y el último fue ***Shinobi Legions*** para la **Sega Saturn** (*SS*) también conocido como ***Shinobi X***, con gráficos renderizados y sonido



CD. Después de siete años sin saber nada sobre su famosa saga, **Sega** vuelve a sorprendernos con esta nueva entrega.
Este ***Shinobi*** para **PS2**, será totalmente en *3D*, los escenarios tienen una atmósfera muy bien lograda, con texturas de alta definición. Los movimientos de nuestro protagonista son suaves y fluidos; como los anteriores ***Shinobi***, podremos usar armas como: Katana, Shuriken, y todo tipo de conjuros empleados por los ninjas.
Además se ha añadido un movimiento llamado (*stealth dash*), con esta habilidad podremos dañar a varios enemigos simultáneamente.
La historia nos sitúa en un futuro no muy lejano. Un terremoto ha sacudido Tokio y se ha despertado una fuerza maligna que intenta destruir a todo el grupo de ninjas Onoro. Tú eres (Hotsuma) su líder y harás todo lo posible para detener esa fuerza maligna.
Para terminar sólo os diré que este ***Shinobi*** es realmente prometedor, hay muchísima sangre y vísceras, así que... ¡prepararos para lo mejor!

Ryofu y los *homies* de Ibiza
denlangrisser@msn.com

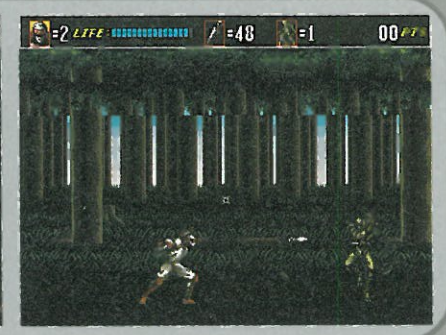














*Ryo Hayabusa vuelve a la carga y nos va a demostrar el potencial tan bestia que desprende la consola de **Microsoft**. Matutajos a tutiplén y una atmósfera de lo más cuidada nos espera en esta revisión de un clásico por excelencia.*



Hace casi 15 años, **Tecmo** programaba una de sus mejores recreativas, ***Shadow Warriors*** o ***Ninja Gaiden*** (como es conocido en Japón), el juego lo tenía todo para tenernos enganchados durante varias horas. La temática era muy simple, avanzar y destruir a todos los enemigos posibles a base de puñetazos y *"katanazos"*. Podías participar con otro jugador para que la tarea fuese más fácil llevando a Hayate. El protagonista, Ryo Hayabusa, después de participar en los tres torneos de ***Dead or Alive*** , vuelve para demostrar que el tiempo en lugar de envejecerlo lo ha rejuvenecido y además con un nuevo look increible.





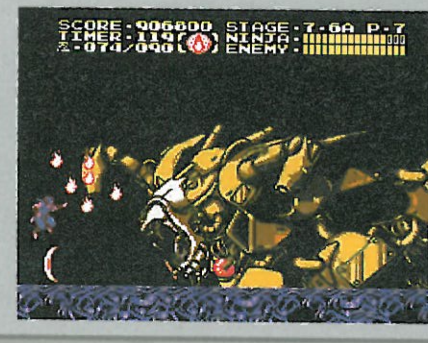
Tecmo mostró un vídeo de lo que iba a ser el nuevo juego (exclusivamente para **Xbox**), un juego totalmente en 3D pero con el *feeling* del juego antiguo. Nuestro ninja favorito debe hacer frente a una legión de soldados misteriosos y a unos seres espectrales usando sus habilidades con puños, patadas, *shurikens*, katanas y todo objeto punzante que encuentre por ahí.
Se han oído rumores sobre que quizás aparezcan dos personajes del elenco de la saga ***Dead or Alive***, Kasumi y su hermano Hayate.
El juego todavía no tiene fecha de salida pero seguramente lo hará el año que viene.

Sir Arthur
Makaimura_saga@hotmail.com

Cronología

-Ninja Gaiden (Arcade) 1988
-Ninja Gaiden (NES) 1989
-Ninja Gaiden 2 The Dark Sword Of Caos (NES) 1990
-Ninja Gaiden (Linx) 1990
-Ninja Gaiden 3 The Ancient Ship Of Doom (NES) 1991
-Niinja Gaiden Shadow (GB) 1991
-Ninja Gaiden 3 The Ancient Ship Of Doom (Lynx) 1991
-Ninja Gaiden (Game Gear) 1991
-Ninja Gaiden (Master System) 1991
-Ninja Ryukenden (Pc Engine / Turbo Grafx 16) 1992
-Ninja Gaiden (Megadrive) 1992
-Ninja Gaiden Trilogy (SNES) 1995
-Dead or alive 1 (Model 2)1997
-Dead or alive 1 (Saturn, Psx) 1998
-Dead or alive 2 (Dreamcast, Ps2) 2000
-Dead or Alive 3 (Xbox) 2002
-Ninja Gaiden (título provisional Xbox) 2003

LOS CLÁSICOS

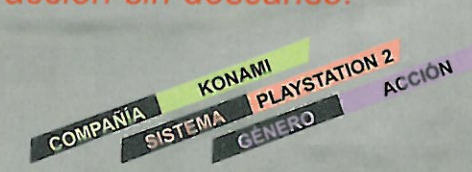




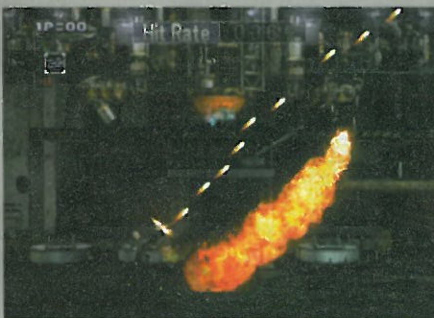




Contra *regresa con fuerza con una nueva versión para* **Playstation 2**, *que promete acción sin descanso.*









La saga ***Contra*** de **Konami**, también conocida aquí como ***Gryzor*** y ***Probotector***, nos deleitó con soberbios juegos de acción de disparos 2D. Hemos podido disfrutar de multitud de títulos de la saga para distintos soportes. En recreativa los increíbles ***Contra*** y ***Super Contra***, obras maestras en 2D; y en consola grandes episodios para **Nes, Game Boy,** *y* los inolvidables e irrepetibles ***Contra 3 The Alien Wars*** de **SuperNes** y ***Contra Hardcorps*** de **Megadrive**.
Después aparecieron dos auténticas aberraciones para la saga, que fueron las versiones de 32 bits programadas por **Appaloosa** para **Konami**, que dejaron a la saga en auténtico estado de coma.
Por eso y para volver a los orígenes, **Konami** se ha encargado personalmente de la nueva entrega para **Playstation 2**, que conservará el espíritu de los clásicos ***Contra***, con desarrollo de la acción en 2D y fondos de pantalla tridimensionales.

Esta escena de acción es calcada a anteriores entregas. ¿No os recuerda a nada esta tortuga?.

De este modo, ***Contra Shattered Soldier*** se beneficiará del sensacional control y jugabilidad de los antiguos *arcades* y los gráficos, efectos especiales, rotaciones y *zooms* que permiten los gráficos 3D. Con esto se conseguirá una mezcla explosiva de acción. Por lo que se ha podido ver en las primeras imágenes del juego, éste rendirá tributo a los ***Contra*** más legendarios, con cantidad de escenas que nos recordarán a los dos mejores episodios de la saga, que aparecieron en los 16 bits de **Sega** y **Nintendo**.
Cuando tengamos nuevos detalles os informaremos sobre uno de los títulos más esperados por mi parte para **Playstation 2**.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

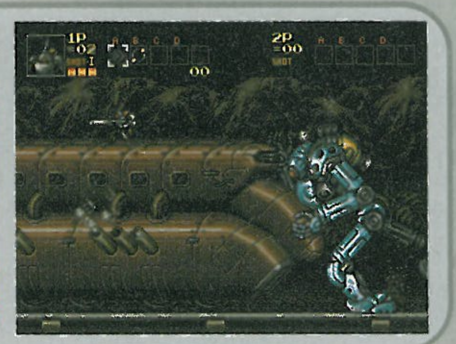
CONTRA EN GBA

También **Konami** está preparando una versión de ***Contra*** para la portátil de **Nintendo**, que es un *remake* de los antiguos de 16 bits, con algunos cambios y mejoras.









RYGAR

COMPAÑÍA: TECMO
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: ACCIÓN

***Tecmo** se ha propuesto hacer de esta nueva versión de **Rygar** un nuevo referente en los juegos de acción pura y dura. Nos adentraremos en la mitología griega armados con un escudo atado a una cadena repartiendo a diestro y siniestro.*



Parece que a **Tecmo** le ha entrado el gusanillo de hacer *remakes* de sus viejos juegos, ahora le ha tocado el turno a ***Rygar***, otro *arcade* del año *1986* en el cual eras un legendario guerrero que tenía que liberar a la gente destruyendo a los demonios y tal y tal...
El juego en cuestión era bastante original debido al arma que llevabas, un escudo con una cadena que parece una especie de *yo-yo*. En este genial plataformas tenías la posibilidad de poder recoger items que hacían que tu *yo-yo* se alargara más, que aumentase el tamaño o que dispararses hacia arriba. Como curiosidad cabe destacar que, a veces, para cruzar los ríos y acantilados usabas las cabezas de los pobres monstruitos que por ahí pululaban como medio de transporte público. El antiguo ***Rygar*** tenía un nivel de dificultad brutal, si parabas un segundo significaba la pérdida de una valiosa vida.
En este caso la consola elegida es la **PS2**. De momento se sabe que el protagonista llevará su entrañable *yo-yo escudo* como arma. **Tecmo** ha dicho que este juego revolucionará los juegos de acción-aventura. Basado en la mitología griega estará lleno de enemigos antológicos con un tamaño descomunal y no faltarán los antiguos gusanos que nos hacían la vida imposible en el juego original. Al ser un escenario totalmente *3D*, la cámara nos ofrecerá una visión parecida a la que pudimos disfrutar en ***Devil May Cry***, pero con un enfoque más perfecto, ya que seguirá al personaje pero no quedará fijada en él. El concepto de juego será igual que el antiguo, ya que aunque se desarrolle en un total *3D*, será muy lineal; es decir, deberemos destruir a todo lo que se mueva. Rygar podrá destrozar parte del escenario en algunos puntos para poder avanzar, así como obtener items destruyendo barriles y demás objetos.
El juego aparecerá en noviembre en el mercado americano.

Sir Arthur
Makaimura_saga@hotmail.com



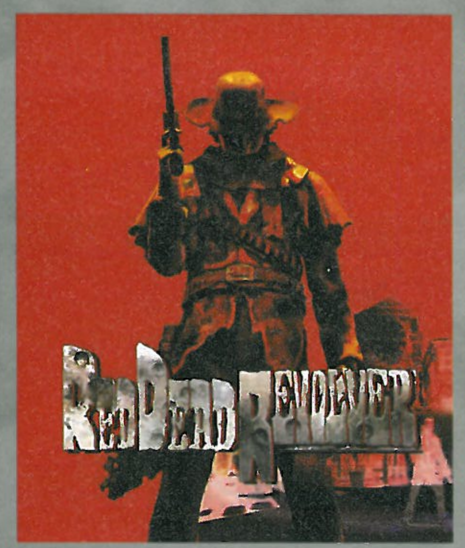


LOS CLÁSICOS









*El oeste americano ha sido poco explotado en el mundillo de los videojuegos. Títulos como **Express Raider** de **Data East** o **Sunset Raiders** han sido los máximos exponentes, pero el gran referente fue **Gun Smoke**, programado por **Capcom**.*

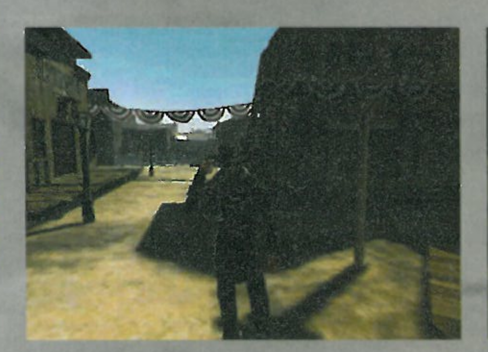




Y ahora a **Capcom** le ha dado por crear un *remake* de su antiguo clásico, pero aprovechando las capacidades actuales que tienen las consolas y en especial la **PS2** (aunque no programado por ellos sino por la compañía **Angel Studios** y siendo supervisados por la compañía nipona).
En esta nueva aventura serás un cowboy de nombre Red y tendrás que batirte a tiros con muchos forajidos con muy mala ostia; Red se moverá en tercera persona y al disparar aparecerá una cruceta en pantalla para controlar los tiros. Podremos elegir 2 modos de disparo: el de principiante apuntará automáticamente y el avanzado nos dejará elegir la parte del cuerpo a la que queramos disparar, ya sea una pierna, un brazo, un sombrero...
Los bandoleros reaccionarán según sus propias personalidades, al igual que los compañeros que tengan alrededor. Dispondremos distintas armas como pistolas, rifles, dinamita, entre otras.
Técnicamente el juego es de lo mejorcito, con efectos increíbles de lluvia, nieve, polvo y una de las mejores iluminaciones vistas hasta ahora. En definitiva, un videojuego que hará que vivamos esta época del salvaje oeste en nuestra propia habitación. Se incluirá un modo multijugador. También podremos gozar a dobles con el modo *Deathmatch*.
Un juego que a priori parece muy interesante.

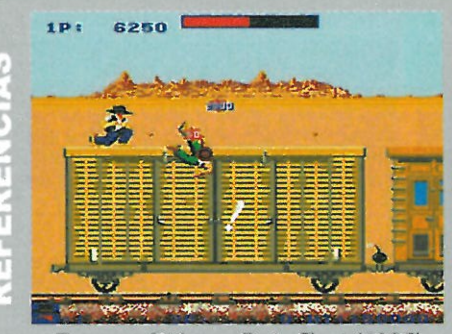
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com
"Se me han caído 5 pesos".


*Solo ante el peligro. Y tan solo, esto parece **Silent Hill**.*





REFERENCIAS



Express Riders - Data East (1985)


Gun Smoke - Capcom (1987)


Sunset Riders - Konami (1991)



WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.

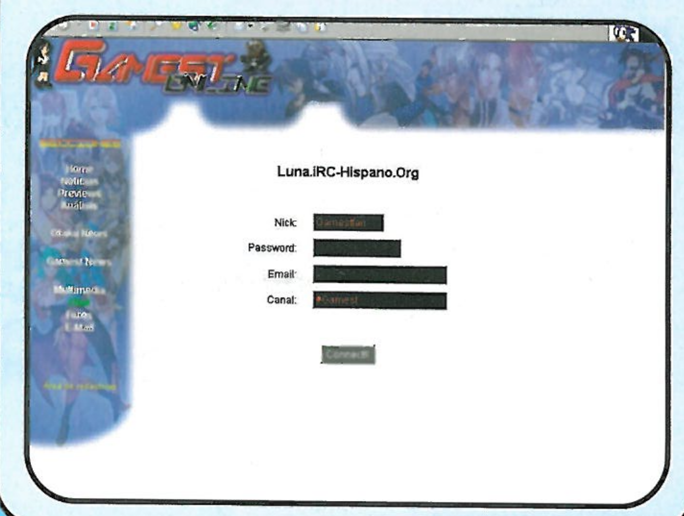




Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web.
Nunca te lo pusieron tan fácil.

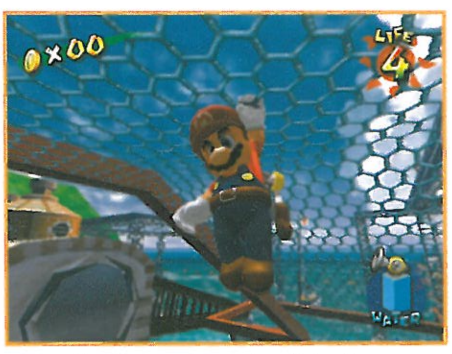






*Mario, la estrella más famosa de **Nintendo**, volverá de la mano del gran **Shigeru Miyamoto** en su aventura más veraniega, que los afortunados jugadores nipones ya están disfrutando.*

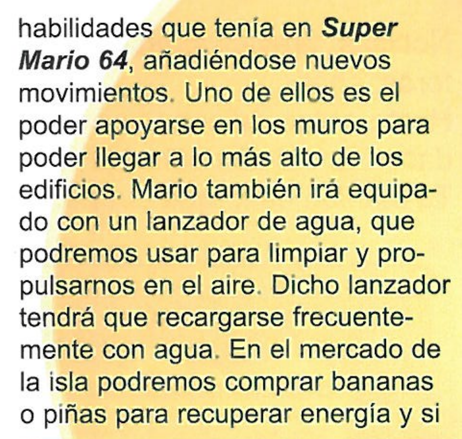
Super Mario Sunshine se llama la nueva y estelar aparición de la mascota de **Nintendo** en ***GameCube***. Esta vez, durante las vacaciones de Mario en una isla, es acusado por los habitantes de ésta por realizar actos vandálicos, al llenar de graffitis los edificios de la ciudad, así que tendremos que ponernos en la piel del famoso fontanero y encontrar quién lo ha





engañado, que por lo visto tiene un aspecto similar al de Mario, pero con la diferencia de que está compuesto por agua y aún no sabemos qué papel interpretará en la historia.

Gran parte de nuestras misiones consistirán en limpiar de graffitis y de suciedad la ciudad, consiguiendo soles al cumplir determinadas condiciones. Mario conservará las habilidades que tenía en ***Super Mario 64***, añadiéndose nuevos movimientos. Uno de ellos es el poder apoyarse en los muros para poder llegar a lo más alto de los edificios. Mario también irá equipado con un lanzador de agua, que podremos usar para limpiar y propulsarnos en el aire. Dicho lanzador tendrá que recargarse frecuentemente con agua. En el mercado de la isla podremos comprar bananas o piñas para recuperar energía y si





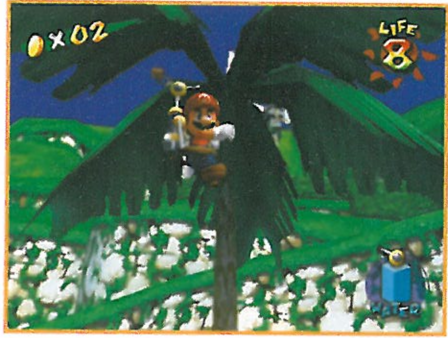


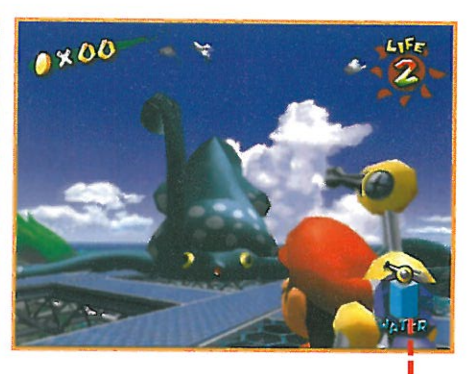




En algunas ocasiones podremos ir a lomos de nuestro amigo Yoshi.







La isla está poblada por pintorescos personajes.



encontramos el huevo de Yoshi, podremos ir montados en él. La isla estará dividida en varias ciudades, como la de los molinos o la ciudad industrial.

El aspecto técnico del juego ha sido cuidado al máximo. Los gráficos de ***Super Mario Sunshine*** son impresionantes, con escenarios recargados de detalles moviéndose con una suavidad increíble, efectos que os dejarán boquiabiertos, sobretodo los que tienen que ver con líquidos, y un magnífico uso del color. Nunca habréis visto escenarios tan coloristas y divertidos como los de ***Super Mario Sunshine*** de **GameCube**. El sonido también será el clásico de la saga, con pegadizas músicas que amenizarán nuestras partidas.

Veremos caras conocidas. Hablando con ellos conseguiremos pistas que nos permitirán avanzar en nuestra aventura.



Por último y como siempre, el mejor aspecto de este juego es la jugabilidad, que es perfecta, con ese toque que sólo el maestro **Shigeru Miyamoto** de **Nintendo** da a sus juegos y que los convierten en auténticas obras de arte. Esto lo consigue con un control simple y perfecto del personaje, un nivel de adicción inigualable y un estilo propio que ha divertido a distintas décadas de jugadores.

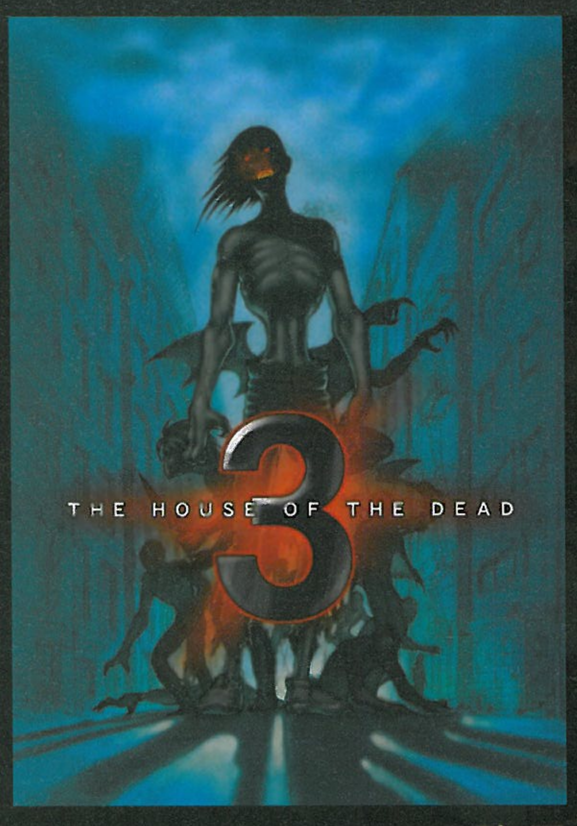
Por último, si eres un detractor de **Nintendo** porque consideras este tipo de juegos para niños, seguramente te perderás horas y horas de diversión que la mayoría de juegos no ofrecen hoy en día.





Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es





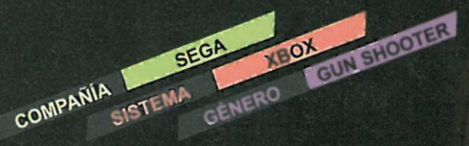
***Sega** continúa lanzando escasos pero exitosos juegos para la consola de **Microsoft**, y a finales de este año podremos disfrutar de la continuación de una de las más populares sagas de disparos: se trata, por supuesto, de **House of the Dead 3**.*

HOTD: LA PELÍCULA





El proyecto de la película de HOTD es un hecho real y el rodaje ha comenzado ya. En la primavera del año que viene podremos asistir a su estreno, si es que no se retrasa, pero de momento podéis deleitaros con estas imágenes y el tráiler que hay en Internet.





Aunque no podremos disfrutar de la tercera entrega de la saga de zombies y disparos en recreativa, **Sega** nos tiene reservada una versión para **XBox** que no podrán dejar escapar los usuarios del sistema de **Microsoft**. Esta vez, el estilo gráfico empleado se trata del *cell shading*, muy bien escogido en nuestra humilde opinión, ya que aunque haya gente que opine que no da sensación de terror, sólo hay que echarle un vistazo a las fotos del juego para comprobar que el nivel técnico es apabullante, demostrando una vez más que **XBox** si tiene algo es eso, potencial técnico. El nivel de *cell shading* usado es mínimo, y da la sensación de no estar usándolo. De hecho, sólo se utiliza en los personajes, no en los fondos. En ***HOTD3*** podremos escoger diversos caminos para llegar al final, los cuales derivarán en un final determinado, factor que aumenta un poquito la vida de un juego relativamente corto, ya que se trata de un arcade, hecho de agradecer a **Sega**. Está anunciado el lanzamiento de una pistola óptica para la grande de **Microsoft**, lo que no se sabe para cuándo, ni se tienen datos de cómo será, pero lo que está claro es que tiene que salir a finales de año, momento en el cual aparecerá este gran juego de disparos que no debéis dejar escapar.



El nivel gráfico alcanzado por Sega es simplemente impresionante.

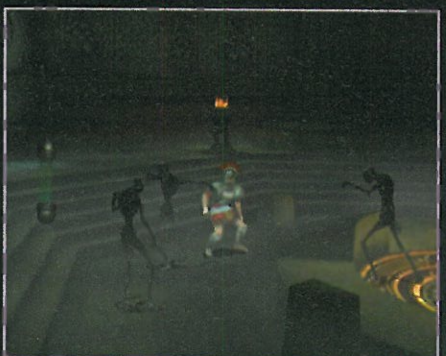
Burnside
myfallenwings@hotmail.com



*Es muy raro que comentemos juegos no japoneses como **Eternal Darkness**. La programación corre a cargo de **Silicon Knights**, empresa de USA (pero está supervisado por **Nintendo**), por este motivo te vamos a dar un adelanto de lo que podría ser uno de los bombazos del año.*









Hace 4 años ***Eternal Darkness*** iba a ser un juego para **N64** pero como **Nintendo** tenía en mente realizar el relevo con **Gamecube**, decidieron programarlo para la nueva consola. Con la base de lo que tenían hecho pero mejorando aspectos, como gráficos, sonido, un mejor control y más jugabilidad. Cuando leáis estas líneas, el juego ya estará a la venta en USA.

El argumento del juego se basa en la historia de 12 personajes, todos de la familia Rivas, que a través del tiempo deben completar una misión para acabar las etapas de su época. El juego tendrá una duración aproximada de 50 horas con caminos alternativos.

Visualmente es asombroso, moviéndose todo a 60 frames por segundo y con una banda sonora presentada en *surround*.

Los personajes que llevarás son muy variados, como un doctor durante la primera guerra mundial, un arquitecto, un bombero y un monje durante la inquisición española.

Después de algunas horas cambiarás de personaje tomando el control de otro y tendrás que acostumbrarte a su modo de moverse y actuar. Los personajes jóvenes podrán correr más sin llegarse a cansar tanto como otros más viejos. También dispondrás de armas individuales para cada personaje, que tendrán diferentes niveles de magia y salud.

Estamos deseosos de hacer una *review,* ya que nos ha dejado con un buen sabor de boca.

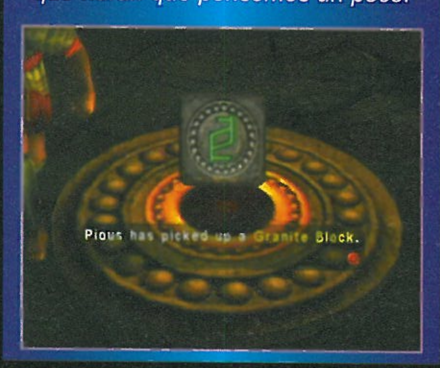
No tiene el mismo carisma que Harrison Ford pero no está mal.





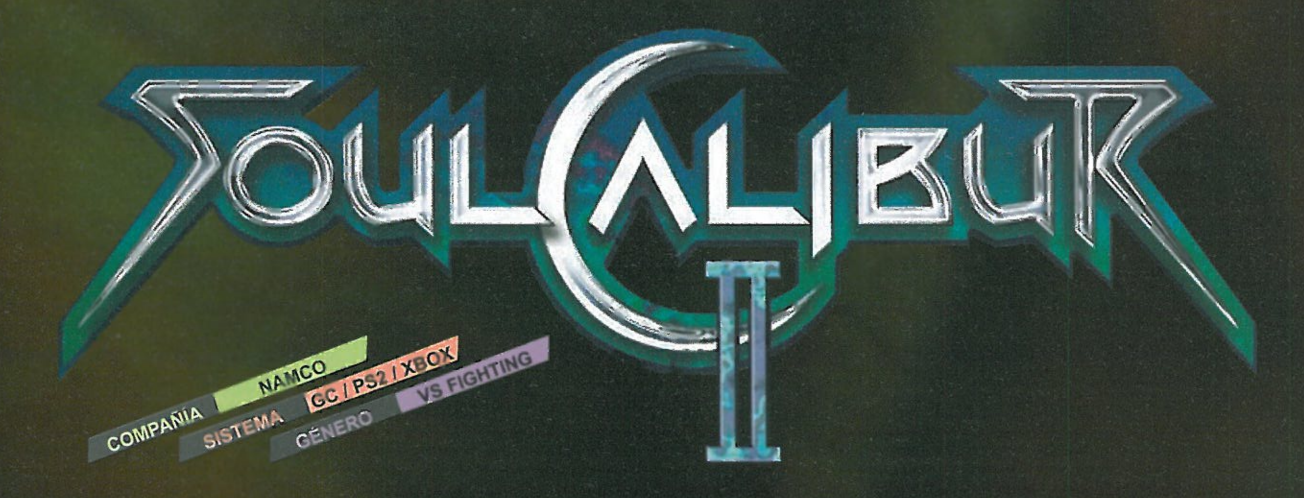
PUZZLES

EN E.D. existirán algunos puzzles que harán que pensemos un poco.





Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



Los amantes de la lucha en 3D están de enhorabuena, pronto nos llega el esperado ***Soul Calibur 2*** *de* ***Namco****... ¡A repartir mamporros sin parar!.*

Desde el buen recibimiento en Japón de la recreativa de ***Soul Calibur 2***, **Namco** empieza a trabajar en las conversiones que aparecerán próximamente para las consolas de la nueva generación, todos estamos ansiosos por disfrutar de este increíble juego de lucha en *3D*. Considerado uno de los mejores juegos de lucha tridimensionales, parece ser que **Nintendo Game Cube** será el primer afortunado en adoptar a este espléndido juego.



Por si no lo sabéis, en ***Soul Calibur 2*** tendremos a cuatro personajes nuevos, ellos son: Hon Yun Tsun, un coreano que utiliza técnicas chinas de espada mezclando con patadas de su país; Tarim una chica morena originaria de sureste de Asia, creemos que es de filipinas, porque usa armas y equipamiento proporcionados por España; Rafael un francés maestro en esgrima (lógicamente su arma es un florete) y



CASSANDRA







Cassandra, la hermanita pequeña de Sophitia.
Los demás personajes han tenido un cambio de vestuario o se han remodelado sus diseños, por ejemplo Mitsurugi, se ha dejado más barba para parecer más duro, a Taki misteriosamente le han crecido una barbaridad sus pechos (¬_¬U), Kilik tiene el pelo largo y se ha convertido en un chulito, Astaroth cada vez es más feo y temible...
Los gráficos que se han podido ver son de una calidad excelente, con unos grandes escenarios muy detallados, el aumento del número de polígonos hace que se vea más realista, la definición y resolución también se han mejorado, pero tampoco nos olvidemos de las texturas, el colorido o los efectos de luces. **Namco** está perfeccionando sus juegos a gran velocidad.
La banda sonora es sin duda uno de los puntos más destacados de los ***Soul Calibur***, ya de tradición en el juego podremos escuchar melodías de muy buena composición, músicas orientales u occidentales, todo depende del escenario que escojamos; las melodías de ***Soul Calibur 2*** combinan a la perfección con el ambiente del juego, esto le hace único.
Los distintos modos de juego son: *Arcade*, *Vs Mode*, *Survival*, *Time Atack*, *Team Battle*, *Plactice* y el modo *Aventura* donde podremos conocer la verdadera historia del ***Soul Calibur 2***.
Respecto la comparación en potencia de la versión *Arcade* y las versiones de consola, es de suponer que no habrá demasiadas diferencias, ya que la placa de **Namco** (el ***System 246***), tiene una arquitectura muy parecida a una **PS2**, así que ni **NGC** ni **X-BOX** tendrán problemas para soportar una conversión a 100% del *Arcade*.



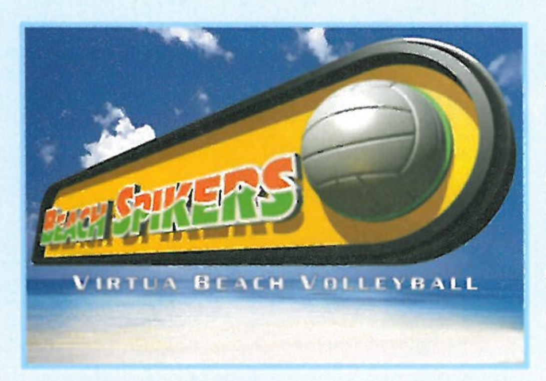




Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



COMING SOON



*Ahora que estamos con el calorcito de verano, **Sega** nos va a deleitar con un juego de volley-playa (deporte tan practicado por estas fechas)... el único problema, quizás, es que las jugonas no podrán disfrutar de cuerpos masculinos esbeltos, ya que el plantel es íntegramente femenino.*

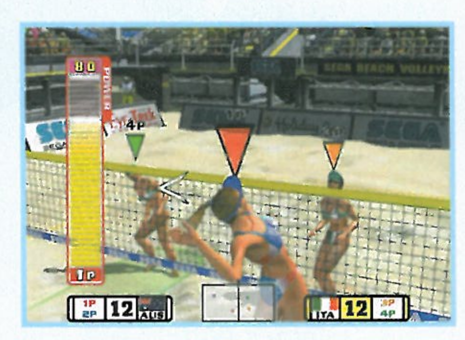
COMPAÑÍA: SEGA
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: DEPORTIVO



Beach Spikers es una conversión para **Gamecube** de la recreativa original de **Sega** del mismo nombre programada en **Naomi 2**. El juego nos recuerda a ***Virtua Tennis*** en cuanto al control se refiere. Con un par de botones realizamos todas

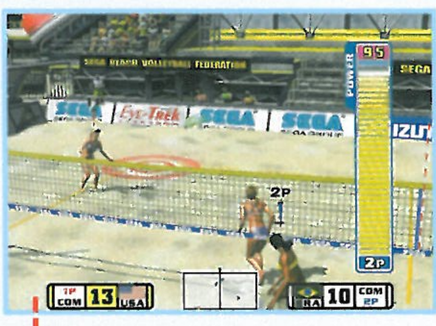


las acciones disponibles y para recibir el balón tenemos que acercarnos lo más posible al centro de un círculo que aparecerá en la arena; mientras más cerca estemos, mejor recibiremos el balón y más rápido atacaremos.
Sega ha programado algunos modos extras no disponibles en la recreativa; aparte del clásico *arcade* (con-



versión directa del juego), se ha añadido un modo *World Tour* como en ***Virtua Tennis*** en el cual debes crear un equipo con dos personajes y jugar una serie de campeonatos; aunque lo más divertido, sin duda, es el *Versus Mode,* el cual nos permitirá jugar partidos de cuatro jugadores... ¡un auténtico vicio! Quizás este juego no sea tan vibrante como el juego de tenis, ya que el





En esta foto podéis ver el círculo para recibir el balón.

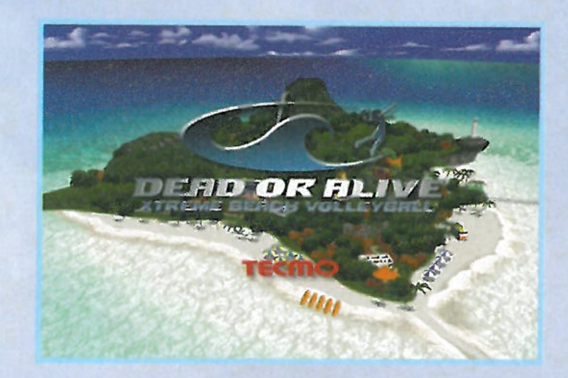


volley-playa es un deporte lento de por sí, pero vale la pena picarte con tres colegas más.
Gráficamente es muy bueno, aunque su gran rival, ***Dead or Alive Extreme Volleyball***, presenta a priori un aspecto gráfico más trabajado, sobretodo en el modelado de los personajes. La única pega que he podido observar en el título de Sega es el sistema de camáras, al que cuesta un poco acostumbrarse. Pero una vez que nos acostumbremos no será problema.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

Chicas guapas jugando a Volleyball en la playa con bikini... ¿Quién puede resistirse a un juego así?





TECMO, la compañía creadora de los ***Dead or Alive*** (***DOA***), lanzará en Japón a finales de este verano un juego de voleibol para **XBox** llamado ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball***, todo un espectáculo para los ojos masculinos,







"Y con el dinero ganado, un nuevo modelito he comprado".



porque tendremos como jugadoras a las sexys chicas de ***DOA*** y además todas vestidas con ajustados bikinis.

La historia será la siguiente: Zack después de tener un golpe de suerte en Las Vegas (*Ending* de Zack en ***DOA3***), se gasta casi todo su dinero adquiriendo una exótica isla tropical, donde planea celebrar este campeonato de voleibol atrayendo a las atractivas chicas de ***DOA***. Personajes como: Kasumi, Ayane, Lei Fang, Tina, Hitomi y Helena, (esperemos que tampoco falte la bella Christie : D~) estarán presentes en este juego y ¡todas en bikini! Id preparando ventiladores o aire acondicionado, con tantos cuerpazos esculturales, en lo que queda de este verano vamos a sudar bien.

La isla donde tendrá lugar este campeonato se llama *Zack Island* (¬_¬U ¡qué original!), pero no creáis que sólo será jugar a voleibol, porque también habrá mini juegos o la posibilidad de ir consiguiendo dinero y poder comprar nuevos vestuarios para nuestras chicas, esta última opción podría ser todo un vicio. En fin, esperemos que **TECMO** no tarde en lanzar este juego en Europa.



Ryofu
y las FEI
denlangrisser@msn.com





*Uno de los juegos más esperados para **X-Box** es **Panzer Dragoon Orta**, un fantástico juego de acción de disparos en 3D que impresionará por su calidad técnica y asombrosa jugabilidad.*

Este nuevo episodio vuelve a los orígenes de la saga ***Panzer Dragoon*** que deslumbró en ***Sega Saturn***. Volveremos a subirnos a lomos de un dragón liquidando todo lo que se mueva al más puro estilo ***After Burner***, pero en 3D. Dispondremos de la posibilidad de rotar la cámara para eliminar a los enemigos que nos acecharán por distintos ángulos y realizar un ataque especial *berserk* como en ***Panzer Dragoon Zwei***. También se han cogido algunos aspectos RPG de ***Azel Panzer Dragoon*** y tendremos la posibilidad de evolucionar al dragón para conseguir mejorar distintas habilidades, como ataque, defensa o velocidad. En este nuevo



episodio para **X-Box** se ha mejorado el control del dragón y podremos controlar la velocidad del mismo a nuestro gusto.
El argumento nos lleva 20 o 30 años después de la anterior saga, esta vez la protagonista será una chica llamada Orta.
El juego tendrá 10 grandes niveles con distintas ramificaciones, *intros* entre fase y fase que nos meterán de lleno en el mundo de ***Panzer Dragoon*** y multitud de secretos que pronto esperamos poder disfrutar los fans de esta saga legendaria.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es







*En el mundo de **Panzer Dragoon Orta** volaremos en bellos escenarios.*



Orta es la bella protagonista.

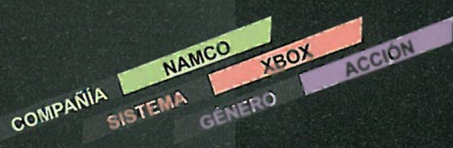
*De la mano de **Namco** nos llega **Dead To Rights,** un juego a la antigua usanza donde impera la acción 100% y tiene un nivel muy pero que muy bestia de violencia, creemos que con este juego volverá la polémica sobre la violencia en nuestra sociedad y tal y tal...*











Namco ha optado por hacer el bestia y nunca mejor dicho. En este juego asumimos el papel de Jack Slate, un policía que siempre reparte una ración de tiros por donde pasa. Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención es el método de desarmar al enemigo, ya que nuestro *prota* domina las artes marciales y mediante una llave puede arrebatar el arma y usarla sobre el portador de ella. Destacar un movimiento con el que le quitas la pistola a un enemigo y al ponerte detrás de él le vuelas la cabeza... todo un festín de violencia y tomate a saco pero muy *¡COOL!* Como diría nuestro gran colega **Shinobi**.

En ciertos momentos del juego tendrás unas mini pruebas como la del nivel 1 en un *nightclub*, en el que una "dama" bailará alrededor de un palo de ésos que hay por esos sitios tan oscuros, y tendrás que coordinar sus pasos como si fuese un juego musical de los de **Konami**.

A Jack le acompaña un perro que en algunos momentos le ayudará en su tarea de eliminar al mayor número de malos posibles.

Existirán fases de persecución en las que llevaremos una *mirilla* al estilo ***Time Crisis***, también incluirá fases de francotirador y podrás usar los cuerpos de los enemigos como escudos humanos.

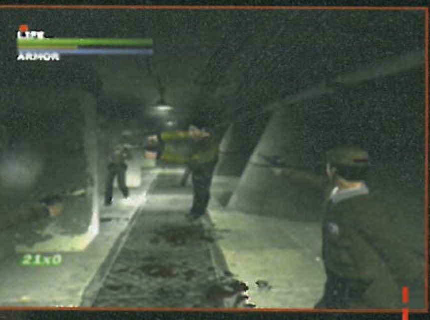
No nos han confirmado si tendrá alguna opción para poder configurar el nivel de violencia (que ya os avisamos que es mucha).

Siguiendo la última tendencia de echarle todos los males a los videojuegos, dentro de poco veremos este juego criticado por gente de poco hacer.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

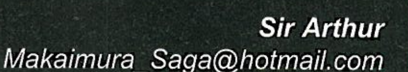






Con un par de pistolas y un par de...





Wow ¿qué pasará si pasamos esta miniprueba?.

COMING SOON



*Después del éxito obtenido por las dos versiones de **Dreamcast**, llega a **GameCube** el fantástico RPG Online de **Sega** con jugosas novedades.*



El Sonic Team ha llamado a esta nueva versión como ***Phantasy Star Online Episode I & II***. Como grandes novedades respecto a la última versión de ***Dreamcast***, que saldrá también en ***X-Box***, son la inclusión de nuevos escenarios que no tendrán las demás versiones, como una zona en la costa y una jungla, además de nuevos tipos de monstruos. Entre los nuevos monstruos tendremos Merilltass (tipo planta), Merillrear (una especie de flor), Urgibbon (parecido a un mono), Gal Griffon (pájaro bestia), Gey (una especie de abeja) y Gey Goo (una reina abeja) y nuevas armas e items.



También se han incluido tres nuevos personajes, Hucaseal (una nueva clase de Hunter de ataque a corta distancia, tipo ninja con gran precisión y rapidez), Ramarl (un nuevo tipo de Ranger, especialista en armas de larga distancia con gran precisión y Fomar (nueva clase de Force que usa la magia).
Como última gran novedad es posible jugar 4 jugadores simultáneos a pantalla partida sin necesidad de jugar online y la posibilidad de bajarse minijuegos para ***GameBoy Advance***, que de momento incluyen ***Puyo Puyo***, ***Limited Edition Pachi Garden***, ***Chu Chu Rocket*** y ***Mini Nights***.

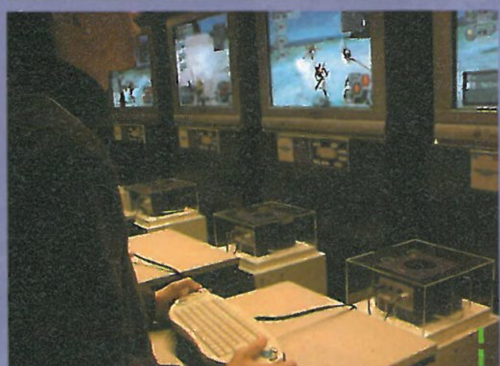


Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es









*La compañía **Ascii**, lanzará al mercado un pad con teclado incluido especial para el juego.*







***Capcom** abre la veda de la caza mayor. En esta nueva aventura tendrás que vértelas con animales prehistóricos de todo tipo, aunque intentaremos no servirles de comida con la ayuda de nuestra inseparable Guncon 2.*



En este tercer capítulo de ***Gun Survivor*** (no confundir con ***Dinocrisis 3***, el cual se programará para **XBox**) nuestro objetivo será ir avanzado por un gran entorno 3D liquidando criaturas prehistóricas con la ayuda de la nueva *Guncon*, la cual tiene en la parte superior una *cruceta* como en los *pads*, utilizada en este juego para movernos en primera persona. Con los botones secundarios podremos cambiar de armamento, y realizar





"Sonríe monín que te voy a sacar una fotillo."

un sidestep, un movimiento que nos permite movernos de lado, es decir, que nos moveremos de izquierda a derecha como si las otras direcciones estuviesen bloqueadas y no podremos girar sobre nosotros mismos... un movimiento muy útil. Dispondremos de todo un arsenal para liquidar bichos prehistóricos como pistolas, ametralladoras, lanzallamas, rifle de francotirador, lanza-cohetes o armas láser. El tipo de criaturas vetustas que se incluyen es muy variado. Tendremos que vernos las caras por mar, tierra y aire (velocirraptores, triceratops, tyranosaurus, car-

Cuidadín con el toro, que viene.





notaurus, plesiosaurus algunos *"pescaítos" y* pteranodones voladores serán algunos de los que probarán nuestra ración de plomo). Las fases son de lo más variadas: junglas, desiertos, cañones, ríos... y se han incluido algunas en las que usarás algún vehículo, como lanchas o *Jeeps*, para desplazarte mientras vas liquidando dinosaurios.

Podemos afirmar que estamos ante otro gran lanzamiento de **Capcom** y que raya a una calidad altísima por encima de los dos entregas anteriores.

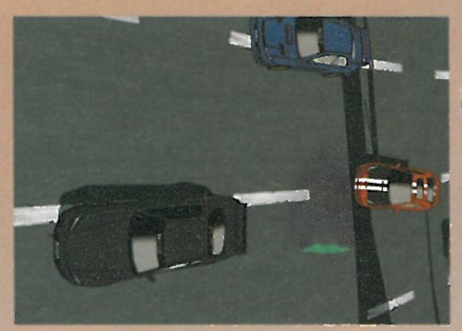
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



AUTO MODELLISTA

*Cuando aparecieron las primeras imágenes de este título, debo reconocer que me sorprendieron mucho, y es que hay que reconocer que la técnica del Cell-Shading (estrenada en **Jet Set Radio**) le da un toque único a un género tan explotado como el de conducción.*









Introduciendo esta técnica gráfica, **Capcom** ha querido darle un aspecto de *anime* al juego y contrariamente a lo que se pueda pensar, según fuentes que probaron el juego, este título se asemejará más a un simulador que a un arcade.
De momento **Capcom** tiene en su poder las licencias de las principales marcas japonesas, tales como **Mitsubishi, Subaru, Toyota, Nissan, Mazda**, etc., aunque según rumores, están negociando para poder incluir coches americanos y europeos.
También cabe destacar las opciones de potenciación de los vehículos y tunning, que hará las delicias de todos los aficionados, pudiendo transformar cualquier parte de los coches, alerones, tubos de escape, suspensiones, dirección y cientos



de cosas más (como ya ocurría en ***Tokyo Street Racer***).
Pero es en el juego *on-line* donde ***Auto modellista*** se distancia del resto de títulos, ya que podrás competir en carreras de hasta 8 participantes, chatear, intercambiar piezas, hacer grupos para competir y mucho más que aún está por desvelar.
Ahora sólo cabe a esperar al día 22 de agosto de este año, que es su salida oficial al mercado japonés y rezar para que llegue intacto al mercado americano y europeo.
Por último, me gustaría comentar que el precio oficial en Japón será de 6800 yens (50 €) y que en el país del sol naciente saldrá una versión con un módem de 56Kb al precio de 9800 yen (75 €).
Esto significa que para este juego no hará falta el uso de la banda ancha, por lo menos en Japón.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







Sega GT2002

*La respuesta de **Sega** a **Gran Turismo 3** llegará próximamente a **XBox** de la mano del ambicioso **Sega GT 2002** de **Wow Entertainment**.*







Sega a través de **Wow Entertainment** prepara su simulador de conducción real definitivo, o eso esperamos de ***Sega Gt 2002***, ya que incluirá más de 100 modelos reales de coches (modernos y antiguos). Para ello han usado los mismos datos de agarre y rendimiento de los originales. Dispondremos de una gran variedad de modos de juego que incluirán entre otros, un modo *crónica*, en los que probaremos los coches más potentes de los años 70 y 80, el modo *Sega GT 2002*, en el que correremos carreras y eventos para conseguir dinero y trofeos para comprar nuevos coches, mejorarlos y admirarlos en nuestro garaje virtual, o los modos de carrera *rápida* y *batalla* para dos jugadores a pantalla partida. Tendrá más de 10 circuitos y se podrá circular con distintas condiciones atmosféricas como lluvia o nieve.



En el aspecto técnico ***Sega GT*** ofrecerá un aspecto magnífico, con un perfecto modelado de los coches y escenarios, que se mostrarán a 60 fotogramas por segundo, incluyendo reflejos y un retrovisor en la vista interior que nos muestra todo el escenario. Esperemos que el control, punto flojo del primer ***Sega GT*** que apareció en **Dreamcast**, esté a la altura del nivel técnico y modos de juego para así poder disfrutar de un gran juego de conducción.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es



Habrá coches antiguos como este Audi.



El modo de dos jugadores será a pantalla partida.

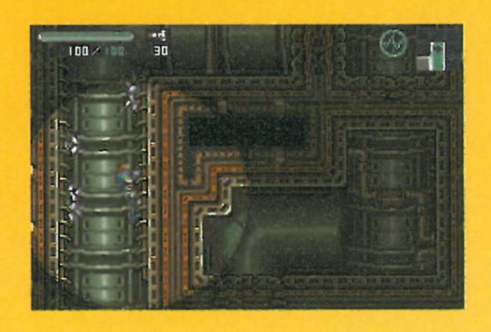


Circularemos en distintas condiciones climatológicas.

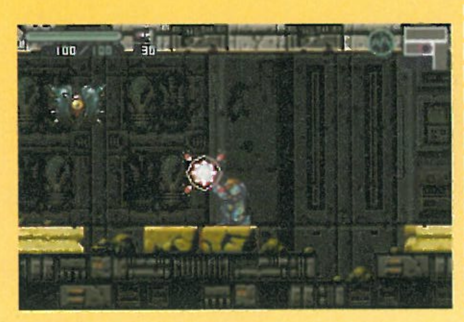
METROID FUSION

*En el último E3, **Nintendo** nos mostró su arma secreta para la **GBA**, la continuación de una saga fuera de serie... Estamos hablando de **Metroid Fusion**, un título de éxito seguro. ¿Estáis preparados para volver a manejar a **Samus Aran**?*

Sin duda el ya clásico ***Super Metroid*** de la gloriosa **SNES** fue el juego en el que se inspiró **Konami** para realizar su fabuloso ***Drácula X SOTN***. Para los que todavía no conocen la saga, haremos una breve introducción.
Fue en el agosto del año 1986, fecha donde tuvo lugar el lanzamiento del primer ***Metroid*** para la vieja **NES**. La protagonista es

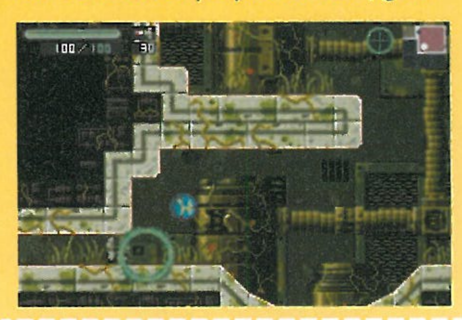


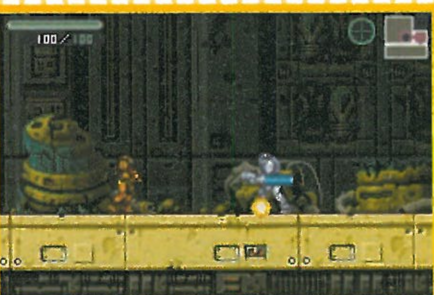
Samus Aran, una científica fuera de serie. Su increíble creación, el traje de combate para la exploración de planetas, nos ayudará a penetrar en los rincones más inexpugnables de la galaxia. Fue un juego de aventuras muy bien recibido en su época y años después, apareció su secuela para la **GB** con el nombre de ***Metroid II* "*Return of Samus*"** (nuestro juego favorito de la **GB**). Finalmente en el año 1994,





salió la tercera entrega, el fantástico ***Super Metroid*** (éste no os lo podéis perder por nada ^_^).
La historia de ***Metroid Fusion*** empieza así, Samus y su equipo de exploración viajan hacia el planeta SR-388 (lugar donde se descubrió el Metroid), pero en el camino una forma de vida desconocida ataca brutalmente a su nave, Samus se queda gravemente herida pero consigue llegar milagrosamente hasta el planeta.
En esta cuarta parte del ***Metroid***, se podrá apreciar toda la potencia *2D* de nuestra pequeña **GBA**, gráficamente se parece a la versión de **SNES** pero incluso con grandes mejoras. La jugabilidad es prometedora, gracias a la inclusión de un gran número de armas, habilidades, criaturas, mapas...
La libertad que nos ofrecen estos juegos, hace que no podamos dejar de jugar, ahora esperaremos impacientes su llegada.





Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com







*En **Metroid Fusion** se esconden grandes misterios, aquí tenéis un buen ejemplo... ¿Quién es el del traje naranja? ¿Quizá hay dos **Samus**?*



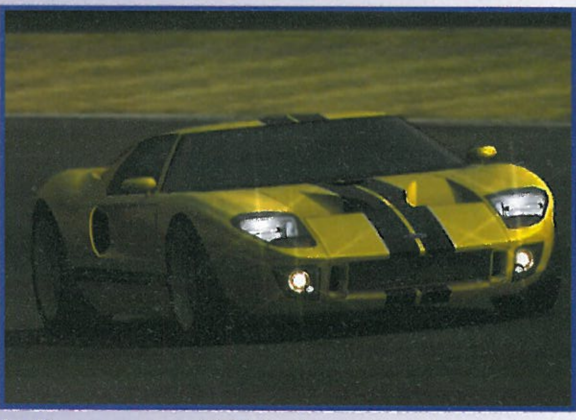


*Hay quien se queja del excesivo tiempo que hay que dedicar a los **Gran Turismo** para conseguir nuevos coches. Para ellos, llega **GT Concept**.*









A primera vista puede parecer que ***GT Concept*** es un ***Gran Turismo 3*** (de hecho utiliza el mismo *engine*) con coches diferentes, pero no es así. En **GTC** no encontraremos una mejora gráfica con respecto a su antecesor, por el contrario, lo que nos ofrece es un sistema de juego mucho más *arcade*. De entrada, el modo ***Gran Turismo*** ha salido volando, dejando como opción principal el modo *arcade*. De esta manera, no tendremos que preocuparnos más de ganar dinero y más dinero para conseguir un vehículo decente. A medida que vayamos ganando carreras obtendremos nuevos coches, así de simple. ***GTC*** es un juego orientado a aquellos que no hayan jugado a ningún **GT** y a los que no quieran complicarse demasiado para conseguir coches nuevos. Todo sea dicho, será bastante más fácil que ***GT3***. Incluso el control será más manejable.

Cuando hablábamos de los "coches diferentes", nos referíamos a los que ya se vieron en la feria automovilística de Geneva, en Tokyo (de ahí la coletilla de "***2002 Tokyo-Geneva***"). Aunque el mayor atractivo para nosotros serán los vehículos europeos. **Audi**, **Lotus**, **Mercedes**, **Peugeot** y **Renault** serán algunas de las presentes. En cambio **Seat** brilla por su ausencia, el "producto nacional" vuelve a quedar de lado.

En otoño de este año verá la luz en Europa, con la buena noticia de su precio: más asequible de lo habitual.

RESIDENT EVIL

*Tras meses de espera, llega el remake de **Resident Evil** para **GameCube**. Sin duda, uno de los títulos más deseados por los usuarios de la consola de **Nintendo**, que con toda seguridad aumentará sus ventas tras su salida al mercado.*

Para empezar a comentar el juego os hablaré sobretodo de su mejorado e impactante entorno gráfico. Este nuevo remake mantiene los gráficos prerrenderizados con personajes en 3D del original de **Playstation**, pero ha sido tan brutalmente mejorado que aquí se acaban las coincidencias, sobretodo en el apartado de escenarios en el que **Capcom** ha trabajado duramente para conseguir en mi modesta opinión el ambiente más tétrico y terrorífico que he visto jamás en este tipo de juegos, con un uso de los efectos de luz y sombras impresionante, en el que los escenarios cobran vida propia. En cuanto a los personajes también han sido mejorados de una manera bestial, con un modelado perfecto, en el que tanto los personajes principales, como los monstruos parecen reales y tienen todo lujo de detalles. Ya lo comprobaréis por vosotros mismos cuando veáis a serpiente con su nuevo aspecto o la zona de los tiburones, donde seguramente os quedaréis boquiabiertos como me pasó a mí al verlo por primera vez.

La animación también ha sido notablemente mejorada, como también lo ha sido la inteligencia artificial de los zombies, que te perseguirán por las escaleras, serán





*El Tyrant en esta postura se parece a **Real Yagami** exigiéndome los comentarios a última hora. (¬¬U)*

La escena del tiburón es simplemente espectacular.











mucho más rápidos y agresivos. Para defendernos de los monstruos dispondremos de una nueva técnica que no tenía el original, las armas de defensa que se usan automáticamente al ser atacados de cerca. Entre estas armas dispondremos de cuchillos, explosivos o un aturdidor eléctrico.
Respecto al control, tendremos la posibilidad de girar 180 grados de golpe.
Resident Evil conserva la historia y personajes originales, pero las nuevas zonas añadidas, el mejorado aspecto gráfico, el cambio de la resolución de algunos puzzles y el hecho de añadir a nuevos tipos de enemigos nos da la sensación de que estemos jugando a un nuevo capítulo de la saga de zombies de **Capcom**. Por último, hay que agradecer sobretodo, el innumerable número de extras que iremos consiguiendo al terminar el juego en determinadas condiciones y la multitud de finales, aspectos que alargan la vida del juego considerablemente.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

LA RENOVADA INTRO

La *intro* principal del juego ha sido cambiada respecto a la original, pasando de ser de imagen real a CG. Otras intros del juego han sido cambiadas y son a tiempo real, como la primera vez que nos encontramos un zombie, que fue censurada en las versiones occidentales.

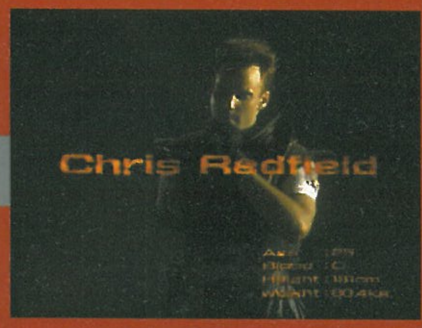
NUEVA





ORIGINAL







*Cuando terminemos el juego podremos llevar nuevos trajes como el de Jill de **Resident Evil 3.***

GRÁFICOS	98%
SONIDO	92%
JUGABLE	90%
TOTAL	96%

NOW ON SALE



De la mano de Hudson Soft nos llega Bomberman Generation para NGC. ¡Un verdadero bombazo en 3D de pura dinamita!







La saga ***Bomberman***, es indiscutiblemente la mejor creación de la compañía japonesa **Hudson Soft**. Con sus ***Bomberman***, nos mostró que jugar con bombas es peligroso tanto para nuestros enemigos como para nosotros mismos, pero sin embargo estos juegos de puzzles en tiempo real nos traerían un sinfín de horas de diversión en batallas llenas de acción.

El primer ***Bomberman*** apareció para la **NES** *8Bits* en el año 1985, aunque no gozó de una buena popularidad hasta el año 1991, con el lanzamiento de una versión *arcade* conocida en Europa por el nombre de ***Dynablaster***. A partir de ese momento, **Hudson Soft** bombardearía en todas las plataformas posibles. Ahora la saga ya cuenta con más de 40 títulos.

Bomberman Generation es la continuación de ***Bomberman 64***, pero esta secuela superará con creces a su antecesor, gracias al potencial de la nueva videoconsola de **Nintendo,** la genial **NGC**.

En ***Bombernman Generation*** tendremos dos modos de juego: el primero es el modo historia, donde nos aventuraremos por los cinco mundos y 16 niveles del universo ***Bomberman***, para acabar con los Hige Hige, una organización malvada que se ha apoderado del "Bomb element", un objeto de un poder inimaginable; el que controle su poder puede apoderarse del mundo. El segundo es el modo batalla tradicional, donde permite la participación de 1 a 4 jugadores, aunque gráficamente esté en *3D,* el sistema de juego sigue siendo el mismo que en







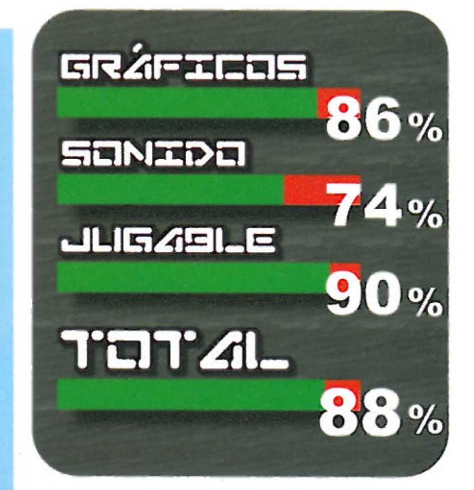




anteriores entregas.
El juego sigue una fórmula simple: conoce las grandiosas habilidades de ***Bomberman*** para aprovecharlo al máximo y terminar con tus enemigos, utilizando su arma infalible, las bombas, pero tened cuidado, porque es tan dañino para ti como para los enemigos. Habilidades como tirar, chutar, acelerar, detonar a distancia estarán presentes en este juego, y no nos olvidemos de los numerosos *Final Bosses*, de los que tendrás que conocer sus rutinas para poder acabar con ellos.
Gráficamente se aplica de nuevo el *Cell-shading* (parece ser que desde ***Jet Set Radio*** de **Sega**, esta técnica se ha puesto muy de moda), con entornos 3D. Su apariencia es como si se tratase de un dibujo animado. El juego goza de una amplia paleta de colores, y si le sumamos a esto una animación suave y fluida, los resultados son unos espectaculares gráficos nunca vistos en otro ***Bomberman***.
La música del juego es muy pegadiza, con unos ritmos marchosos que cronometran nuestras bombas. También habrá músicas remezcladas de anteriores entregas.
Simplemente pensamos que sólo por la razón de ser un ***Bomberman,*** habrá que intentar adquirir el juego.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com












*Hey hey hey, it´s time to make some crazy money!!! Esta frase la hizo popular uno de los juegos más adictivos y geniales de los últimos tiempos: **Crazy Taxi**. La elegida ha sido la consola de **Microsoft**, ésta será la encargada de recibir esta tercera parte en exclusiva.*



El objetivo del juego es el mismo que en las dos anteriores entregas, recoger pasajeros y llevarlos al lugar que te indican en un tiempo determinado y poder recaudar la mayor *pasta* posible. Además de la bonificación por llevar al cliente al sitio donde quiere ir, se te premiará con más dinero si haces el *dominguero*, saltando, haciendo trompos o realizando adelantamientos peligrosos.
El control del taxi se parece mucho al de **Dreamcast,** ya que el concepto del pad también es muy parecido; no en vano, el presidente de **Microsoft** dijo que el mando de **Dreamcast** era perfecto para la **XBox**... y dicho y hecho.
La novedad más suculenta de esta tercera parte es hacer el turno de noche, ya que el juego variará en su desarrollo. Si ya de por sí es difícil conducir a la luz del día, imagínate en plena noche (teniendo que recoger a cierta gentuza que pulula a altas horas de la madrugada; según la hora que sea podrás recoger gente que de otro modo no podrías llevarla).
Como en anteriores entregas no podrían faltar las clásicas *mini-pruebas* casi tan viciantes como el propio juego, llamadas *Crazy X* (25 pruebas de lo más graciosas y adictivas).
Sega ha incluido cuatro nuevos conductores como es costumbre, aunque podremos acceder a todos los que han ido apareciendo en esta trilogía, un total de 12 a cual más interesante y extravagante.







Crazy Taxi 3 nos ofrece tres ciudades diferentes, la ciudad original del primer ***Crazy Taxi*** del estilo de San Francisco llamada *West Coast*, *Small Apple* (que proviene de la segunda parte) y la ciudad que debuta en esta secuela, *Glitter Oasis,* compuesta por *The Grand Canyon*, *Hoover Dam* y *Red Rock Canyon* (con la particularidad que podrás conducir por la por la noche).
Gráficamente tiene un gran nivel aunque no se diferencia mucho de lo visto en **Dreamcast**; eso sí,

¡¡¡¡Necesito un extitorrrrrr!!!!

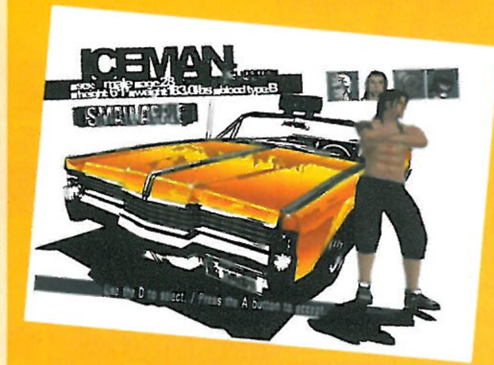


Como para provocar un incendio.



¡¿Pero ande vas?!







con un mogollón más de polígonos, más efectos de luz, como el reflejo de los taxis que es impresionante.
En definitiva, un gran título del que no te arrepentirás si lo adquieres. Quizá pensamos que se podría incluir un modo competición, aunque fuese contra la propia consola, en el que hubiese una compañía rival y te hiciese la competencia, o coches de la policía que te persiguiesen.
Un modo *online* sería muy difícil de implementar debido a la gran longitud de las ciudades, esto hace que la longevidad del juego no sea toda la que quisiésemos... al cabo de unos meses no tendrá ningún aliciente a no ser que compitas con colegas que tengan el juego y rivalices con ellos para ver quién recauda más pasta. Si el servicio de

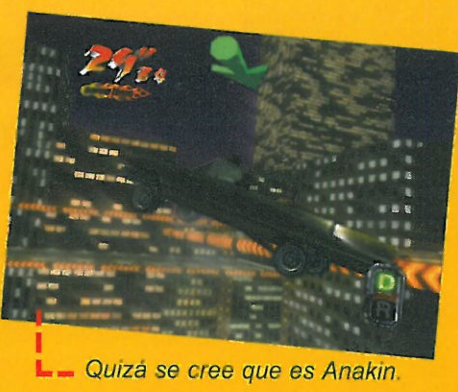


XBox Live es un éxito, igual podríamos colgar records en Internet y así competir para ser el "*number one*" de los taxistas más gamberros del mundo.
Como curiosidad comentar que se está realizando una película acerca del juego, dirigida por **Richard Donnel**... ya veremos en qué queda eso.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



Cuidado con la Sagrada Familia.



Quizá se cree que es Anakin.

GRÁFICOS	95%
SONIDO	95%
JUGABLE	92%
TOTAL	94%

NOW ON SALE



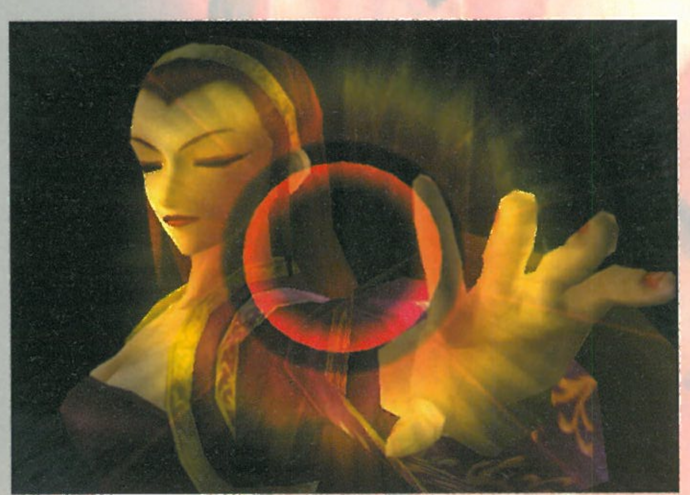
*El nombre de **Legaia** puede que sea desconocido para muchos, pero fue un espléndido RPG olvidado de la vieja **PSX**. Ahora **Sony** ataca de nuevo con **Legaia Duel Saga**.*



Si empezamos a contar los *RPGs* en la lista de lanzamiento de **PS2,** habrá ya un saco, y es que esta consola está en su época dorada. Ahora le toca a **Sony** con un rompedor *RPG* preparado para competir con los mejores. ***Legaia Duel Saga*** cuenta con una jugabilidad soberbia y unos gráficos más que aceptables. Si no recordáis bien, la primera entrega apareció en la vieja **PSX**, con el nombre de ***Legend of Legaia,*** un RPG donde se imponía la diversión ante todo. En su continuación la jugabilidad ha sido expandida, podremos ejecutar una serie de combos brutales a base de combinaciones de botones por turnos. El sistema del juego es como cualquier otro ***Final Fantasy***, pero mucho más sencillo en el aspecto técnico, aunque posee unos excelentes diseños y entornos, con todo tipo de detalles.







Aunque gráficamente no es comparable con la ***FFX***, el juego destaca por su fluidez en los movimientos. La única pega es que utiliza una técnica de suavizado y los gráficos se ven algo borrosos.
Lo más trabajado son sin duda las batallas, si en la primera entrega había tres tipos de *Arts* para ejecutar nuestros combos, en esta secuela se han añadido dos nuevas, el (*Variable Arts*) técnicas para combinar con tus compañeros y así hacer un daño enorme y (*Mystic Arts*) una técnica para invocar criaturas.
El responsable de la banda sonora de ***Legaia Duel Saga*** es el compositor **Yasunori Mitsuda,** responsable de la música de juegos como ***Xenogears*** o ***Chrono Cross***, (aunque no destaque mucho su estilo).
De la historia del juego "no sé ni pa" (me lo pasé en japonés), excepto que Aberon ataca Noll, el pueblo de nuestro protagonista y consigue robar una piedra que mantenía al desierto alejado gracias a sus poderes. Ahora Lang deberá emprender una búsqueda para recuperarla. Os voy a



Aquí tenemos a Kazan todo un maestro haciendo masajes.









Protagonistas
Estos cinco son los protagonistas de Legaia D.S.



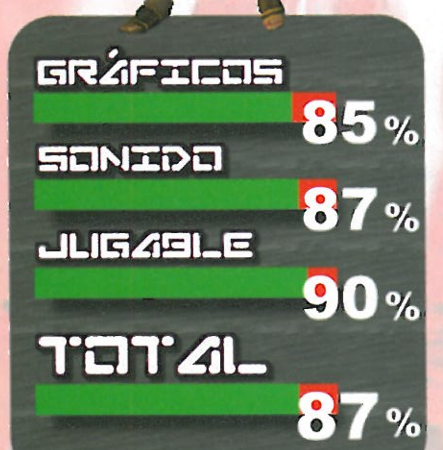


comentar algunos personajes:
Lang, nuestro protagonista, pertenece al pueblo de Noll y es soldado de oficio; Maya una chica fuerte psíquicamente, pero que tiene un cuerpo frágil; Kazan un maestro espadachín, vive solo en la montaña de Gabel y prefiere estar apartado de la civilización; Aberon, el típico renegado que quiere superar al protagonista, y Sharon la chica maciza bribona del juego. Bueno, éstos son los personajes claves, hay más personajes que no mencionaremos. Si **Sony** traduce el juego, más de uno flipará, ya que contiene una historia llena de acontecimientos y eventos, poco a poco iremos viendo el desarrollo emocional de cada personaje acompañado de un emocionante argumento lleno de intrigas.

Y hasta aquí llegamos, ***Legaia Duel Saga*** es un excelente *RPG*, y no le faltan los pequeños detalles, como los minijuegos, que los hay a patadas. Tenéis una cita ineludible en este juego.

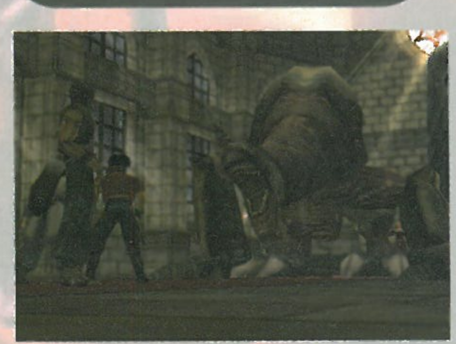
Mago Panoli, Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com











NOW ON SALE



Amor por lo retro... tal vez. ***SNK*** *no nos podía dejar con las ganas y esta vez, de la mano de la compañía coreana* ***Mega Enterprise****, nos ofrece un cañonazo de pura diversión. Y es que un* ***Metal Slug*** *es garantía segura de calidad... ¡¿o no!?*



Por lo que se refiere a la historia, nos encontramos con que esta entrega sigue con el hilo argumental que caracteriza a la serie. El contexto nos sitúa en el año 200X y nos vemos en medio de un mundo sumergido en el caos y el terror cibernético provocado por un virus, el *White Baby*, creado por una organización terrorista denominada *Amadeus* y que es capaz de romper cualquier sistema de seguridad. Es por ello que tras una conferencia internacional malavenida se decide enviar a nuestros peculiares protagonistas, aunque en esta versión con renovación parcial del plantel. Con los clásicos *Marco* y *Fio*; en sustitución de *Eri* y *Tharma*, la gabacha *Nadia* y el coreano *Tabler*, siendo ésta la mayor sorpresa de esta entrega. Sí, de acuerdo, el argumento parece una simple excusa para este mata-mata a saco, pero qué demonios, lo que nos divierte es machacar a todo bicho viviente y os vais a cansar de hacerlo.

Ya dentro de lo que es el juego nos encontramos, además de con los dos nuevos personajes, con



NOW ON SALE







nuevos vehículos: el *Forklift* (o toro), el *bladlay* (clásico lanza-misiles), el *3 tun truck* (camioncito que lo aplasta todo), la *Walkmachine* (similar al camello de la anterior versión), el *Metal crow* (que lanza misiles perseguidores), la *Bike* (una curiosa moto con la que molemos a granadazos) y, por último, *Metal Slug*, la tradicional tanqueta que da nombre al juego. Las armas de toda la vida y el abanico de soldaditos clásico,

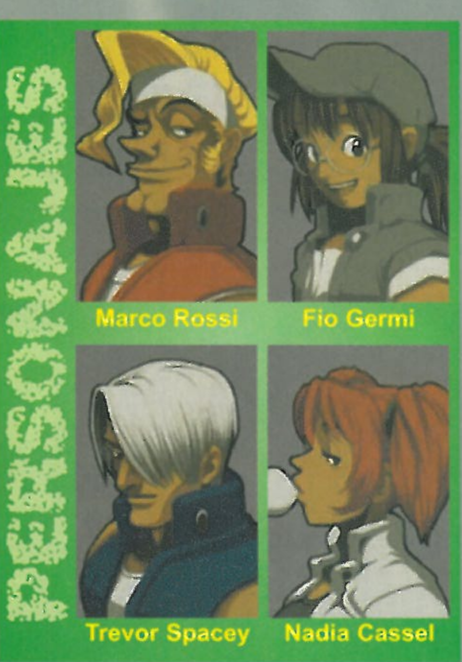


acompañados por los impresionantes *Boss* de fin de fase.

En lo que se refiere al apartado gráfico, los chicos de ***SNK*** nos hechizan de nuevo con unos gráficos que nos dejan patidifusos, debido a la gran calidad de *frames* de los que hacen gala las criaturitas y los fondos; el detallismo es tremendo, se te pierde la vista por no querer perderte nada. La configuración en *2D* con un *scroll* en horizontal a dos niveles, es decir, tirando *pa la derecha a to gas*. Eso sí, por lo que más destaca es por su inagotable jugabilidad, una velocidad endemoniada, munición casi infinita y miles de enemigos para freír... es brutal. Por más que juegues y te lo pases, cuesta aburrirse de él, en parte porque tener pocas vidas y que la dificultad vaya en aumento hasta hacerlo casi imposible, ayuda a ello. La pena es que sean tan cortas (tan sólo nueve fases). Y acabando con el apartado sonoro, música militar con un fondo de gemidos enemigos que acompaña perfectamente con este *Shoote`m up* de acción a espuertas, y que nos ayuda a meternos en el juego y a crispar nuestros nervios.







En conclusión, ***Metal Slug 4*** pese a estar muy en la línea de sus antecesores, ha hecho que nos viciemos y lo pasemos como canijos... Qué más se puede pedir de un juego con el que te ríes tanto gracias al tono irónico de la guerra, con el que descargas tu agresividad hasta por los poros y que la suma de jugabilidad, gráficos y detallismo hacen rozar la perfección; por más que juegues nunca lo aburres.

Gandalf, Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza.
Gandalf_ruiz_martin@hotmail.com

GRÁFICOS 90%

SONIDO 85%

JUGABLE 90%

TOTAL 90%

NOW ON SALE

Castlevania
Harmony of Dissonance

***Drácula**, el inmortal chupasangres, vuelve a actuar en la pequeña GBA, pero esta vez con mucha más mala leche. ¡Hará todo lo posible para que su juego llegue hasta el número uno de la lista de éxitos!*



¿Pero quién no conoce el nombre de ***Castlevania***? El famoso juego plataformero de **Konami,** que ya es un mito entre el mundo de los videojuegos; cada ***Castlevania*** es diversión segura. **Konami** ha sabido satisfacer a sus seguidores año tras año, con nuevos lanzamientos de la saga y por supuesto puliendo cada vez más la calidad de las nuevas secuelas. Parece ser que desde ***Dracula X Symphony of the Night,*** el juego que marcó una era, se ha demostrado que su sistema es el más querido por los jugadores, ya que el lanzamiento de los dos ***Castlevania*** en *3D* para **Nintendo 64**, no fueron muy bien acogidos. **Konami** ha aprendido de sus errores y de nuevo volverá a los *2D*. ***Castlevania Circle of the Moon***, fue uno de los juegos mas exitosos de la GBA, pues bien ya nos llega este nuevo ***Castlevania Harmony of Dissonance*** (***Concerto of Midnight Sun***).

La historia tiene lugar 50 años después de que Drácula fuese sellado por el legendario cazavampiros, Simon Belmont; nuestro nuevo protagonista es Juste Belmont, descendiente directo de Simon. Las criaturas malignas del Castillo de Drácula, necesitan el sacrificio de una joven virgen para poder resucitar a su maestro, para ello han secuestrado a una chica llamada Liddy. Pero Juste y su amigo, y rival en potencia, Maxim, no permitirán que eso ocurra, juntos se lanzan hacia la búsqueda de la bella Liddy, en el castillo más tenebroso de toda Transilvania.



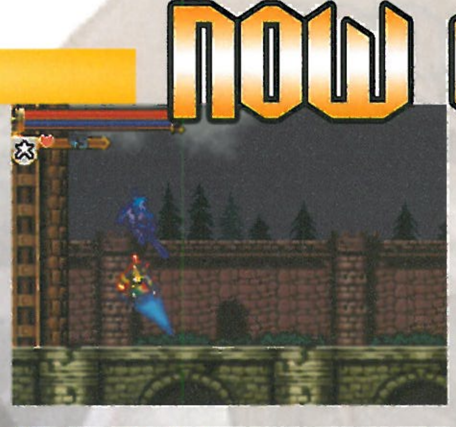
A diferencia de su predecesor, en este ***Castlevania*** ya no se utiliza el sistema de magias mezclando cartas, por lo tanto se ha reducido considerablemente el número de conjuros que podremos utilizar. Para ser más exacto, tendremos seis tipos de armas secundarias, estas son: *Cuchillo, Hacha, Agua Bendita, La Santa Biblia,*





*Las invocaciones son más espectaculares que en **COTM***

NOW ON SALE


Crucifijo y la última es la novedad de este juego, un *Puño*, con el cual, una vez obtenido, podremos lanzar ráfagas de golpes contra nuestros enemigos (con Juste gritando ¡Ora! ¡Ora!! estilo Kenshiro ^_^U). Cada arma secundaria la podremos combinar con cualquiera de los cinco libros de magia que conseguiremos a lo largo del juego, aunque no haya gran variedad de poderes, os aseguro que todos son útiles, así el juego es más simple, pero la jugabilidad sigue siendo igual o incluso mejor.




Gráficamente es una bomba, nada que envidiar a esos maravillosos gráficos que se pudo disfrutar en ***Dracula X SOTN***, con unos *Bosses* gigantescos, animaciones bestiales, efectos al estilo del modo 7 de **Super Nintendo** y un colorido muy bonito, todo un lujo.
El Sonido ha mejorado un poco, las voces digitalizadas de **Juste** se escuchan de fábula y la música, aunque sea muy sintética, da bastante el pego con el ambiente, hay un par de pistas muy pegadizas.
Finalizamos con esta frase. Este tipo de juegos nos hace sentir orgullosos de nuestra ***GBA***. (^o^)//

Ryofu &
The Special Forces of Ibiza
denlangrisser@msn.com

DETALLES



*A primera vista **Juste** nos puede parecer a **Alucard**. Sin embargo, su látigo cazavampiros lo delata.*



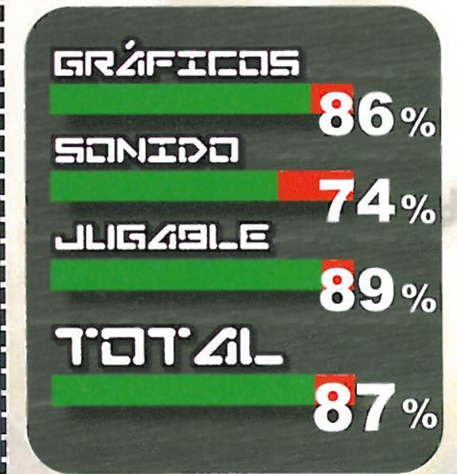
*También podremos llevar a **Maxim**, mediante a un truco tipo **Richter** de **SOTN**, Os lo he dejado fácil ¡¿eh?! (^_~)>>.*



Una de las cosas que nos trae buenos recuerdos es la posibilidad de poder comprar Equipo e Ítems.



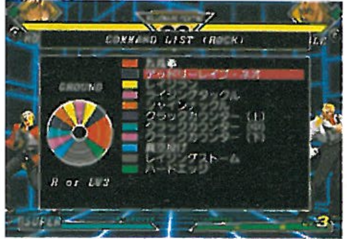
¡Dios mío! ¿Pero quién es éste personaje tan cutre de dos frames!? ¿Acaso un infiltrado? LOL

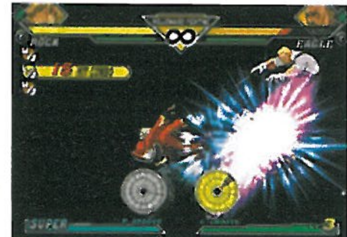


NOW ON SALE



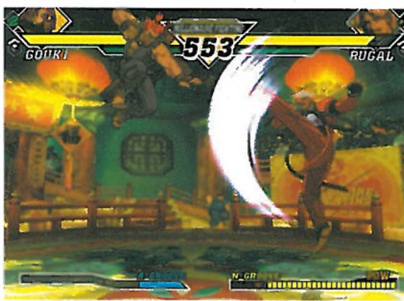








Belive it or not, ***Capcom vs SNK 2*** tendrá lugar en **Nintendo Gamecube**.Esta versión llamada **CvsS2 EO** (*Easy Operation*), está vinculada con un nuevo sistema de comandos llamado *GC-ISM*. Los comandos se llevan a cabo con los *sticks* analógicos del pad de **GC**, de una forma diferente a lo antes visto. Esto se debe a que los movimientos se generarán en el sentido de presión y ángulo que se le dé al *stick* e intensidad con que se apriete los *triggers* L & R. De manera que el viejo y clásico sistema de comandos para ejecutar especiales y *supers* queda de lado. Este sistema hace honor a su nombre, *Easy Operation*, ya que con un solo movimiento de los *sticks,* podremos ejecutar especiales y con mayor presión un *súper*. Estará disponible el *Auto-Blocking*, que es una defensa automática, ya vista anteriormente en las series *Alpha*.





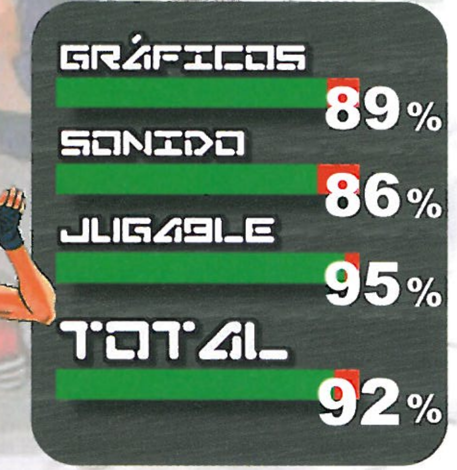


Recordemos que esto es sólo un agregado. El genial juego 2D de **Capcom** posee una gama de personajes increíbles, provenientes de diferentes entregas de **Capcom** y **SNK**, los 6 *grooves* (estilos de lucha) originales de la versión de *arcade*. Sumamos a esto los modos que todas las series de lucha suelen poseer, más la característica especial de poder grabar los movimientos del *dummy* en *Training mode* y reproducirlo ante nuestro propio personaje.

Mi opinión personal como jugador *kick asser* de ***Capcom vs Snk 2***, es que esto es una burla. Con estos cambios, el juego pierde totalmente sus riquezas, quedando un juego monótono sin dinámica, combos, ni estrategias, que la versión original posee.

GamesTech les muestra imágenes en donde se puede ver cierta mejora gráfica en los personajes y escenarios (¿mejores gráficos?, sweeeeeeeet).

Shinobi,
Capcom Fighting Games Benefactor.
shinobi@cornertrap.com



NOW ON SALE





*¿Os imagináis jugar a un Action RPG junto a tres de vuestros mejores amigos simultáneamente y además en una pequeña **GBA**? El resultado puede ser horas y horas de vicio sin parar.*

De la mano de **Sega** nos llega este ***Shining Soul***, el primer *Action RPG* con posibilidad de *multiplayer* para la *GBA*, este juego es la continuación de la famosa y clásica saga de los ***Shining Force*** que aparecieron en casi todas las consolas de ***Sega***.





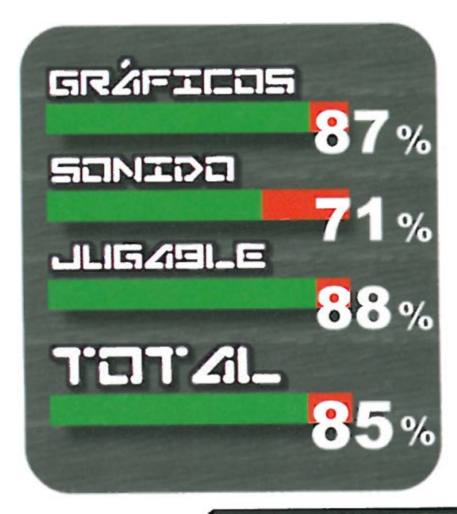


Uf... cuantos chanchullos veo por aqui.

Los diseños de este ***Shining Soul*** es fruto del maestro **Yoshitaka Tamaki**, conocido por sus trabajos en ***Shining Force***, ***Shining in the Darkness***, ***RpgMaker*** y los ***Feda***.
Una vez empezada una partida, podremos escoger uno de los cuatro personajes principales, todos sin identidad, ya que ***Sega*** quiere que nos metamos en su piel.
Los gráficos en *2D* de este juego son muy atractivos, con una animación simple pero correcta. Los escenarios están repletos de graciosos *Sprites* en *SD*, *SuperDeformed*, verás efectos de magia que te harán recordar a los tiempos de **Snes**.
Quizás lo que falla es el sonido, la música se hace muy monótona, sobre todo en los *dungeons*; si estás muchas horas jugando, te entra hasta sueño. Respecto a los efectos sonoros, la verdad es que dejan mucho que desear, el sonido de la espada no suena a algo metálico ni contundente.
Como ocurre en el ***Phantasy Star Online***, el modo de un solo jugador es aburridísimo, pero sin embargo, el modo *multiplayer* a cuatro jugadores, te da una enorme diversión y entretenimiento. La posibilidad de aventurarte junto a tus amigos y su sistema de intercambio de ítems, puede que sea lo mejor realizado hasta ahora en **GBA**, así que si quieres probar de *linkarte* con tus amigos este juego es ideal.



Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



NOW ON SALE



The House of the Dead 2 **ha sido un juego explotado al máximo. Primero con *The Typing of The Dead*, y ahora con este pinball.**



El juego se presenta con 3 mesas gigantes llamadas *Wondering*, *Movement* y *Cementery*, tienen varios niveles de *flippers* y además se incluyen 6 *final bosses* de ***The House Of The Dead***, como la armadura de la primera fase y el *hierophant* de la segunda. El planteamiento de las mesas está muy bien realizado, y se incluye un pequeño tutorial para guiarnos por los secretos del juego.











Los gráficos son bastantes oscuros pero se pueden diferenciar bien, la física de la bola no está muy bien conseguida, ya que se nota que le falta algo de peso.

Sega ha incluido 4 modos para cambiar la configuración de los botones (qué manía con no poner un *edit mode*), pero con fallos brutales, ya que según el modo que elijas hay ciertas acciones que no podrás realizar. Otro fallo imperdonable es que puedes mover la tabla cuantas veces quieras sin que te penalicen, al contrario de lo que ocurre realmente, ya que tienes que hacerlo muy sutilmente para no hacer *Tilt* (falta).

Este título está enfocado para la gente que ha jugado alguna vez a las maquinas del millón o *pinballs,* porque si no te gustan, te recomiendo que no se te ocurra comprarlo.

En definitiva, un juego que si eres muy fan te lo recomiendo, aunque los fallos comentados han bajado la nota drásticamente.

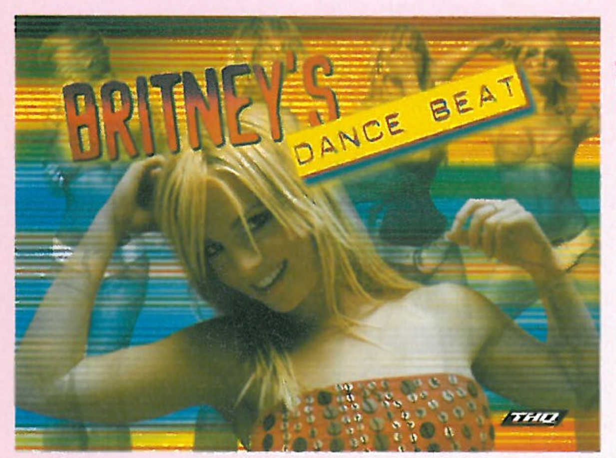
GRÁFICOS	85%
SONIDO	95%
JUGABLE	85%
TOTAL	86%

Sir Arthur
Makaimura_saga@hotmail.com



Al principio de cada bola tendremos una mini-prueba para conseguir alguna ventaja.

EL CASTAÑAZO DEL MES



La cantante americana despega en el mundillo de las consolas de la mano de **THQ**, una compañía que hace videojuegos que dan risa.



Por el Búho.



"Hasta con los videojuegos te voy a sacar los cuartos."

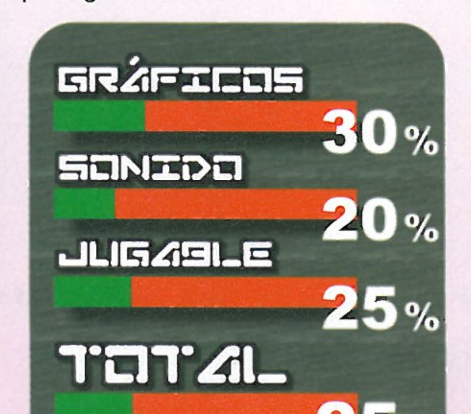
El juego es una copia barata de juegos como ***Dance Dance***, ***Bust a Move*** y ***Space Channel 5***, que han quedado manchados por culpa de este juego cutre salchichero. Encima la protagonista es la **Britney Spears**, con eso ya te lo digo todo, no hace falta hacer más comentarios, no vale la pena. En el juego tenemos que darle a una secuencia de botones, mientras los personajes bailan al son del tambor. Pa colmo, sólo hay cinco canciones, que están más vistas que el copón, si juegas una hora seguida, ya te zumban las mismas músicas por la cabeza. Cuando pasemos de pantalla, nos darán de premio un video-clip o una entrevista en exclusiva de la **Britney Spears,** y encima sin traducir ni subtitular. Vaya regalos, ¿a quién le debe interesar una entrevista de la celuloile yanqui?, en fin, como no sea un friki acabado de esos...

Los fans de la **Britney Spears** se preguntarán si pueden jugar con ella, pues no, lo siento mucho pero los de la compañía **THQ** son así, se mira pero no se toca, jajajajajaja. Podremos elegir a diez personajes, a cada cual más cutre y casposo. El apartado de sonido es lamentable, aparte de las canciones que salen que dan pena, no hay efectos sonoros apreciables en el juego, alguno suenan bien pero los puedes contar con las dos manos. El apartado gráfico es lo único que está más o menos aceptable, no se han matado mucho los de **THQ,** pero gráficos más malos se han visto también. El juego en sí es un tostón, juegas una fase y te dan ganas de tirar el juego a la basura. Y luego, si tienes valor y juegas otra, verás que es el doble de difícil que la anterior, y así todo el rato. Además, viendo a la tía esa que canta fatal, que sólo busca la fama y el dinero, que es una marioneta y que además está operada de todo el cuerpo, no vale la pena comprarse el juego. He dicho.



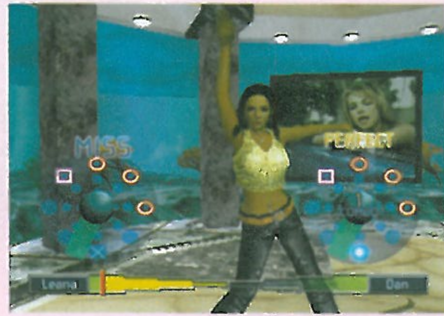


Me han dado un video, "que bien".



GRÁFICOS	30%
SONIDO	20%
JUGABLE	25%
TOTAL	25%





***Games Tech** no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*

PELÍCULAS BASADAS EN VIDEOJUEGOS

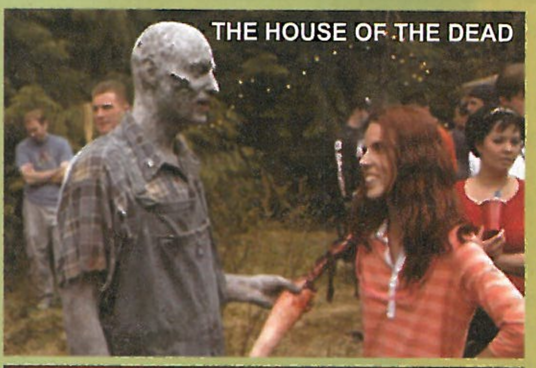
¿Una nueva tendencia o un filón por explotar?

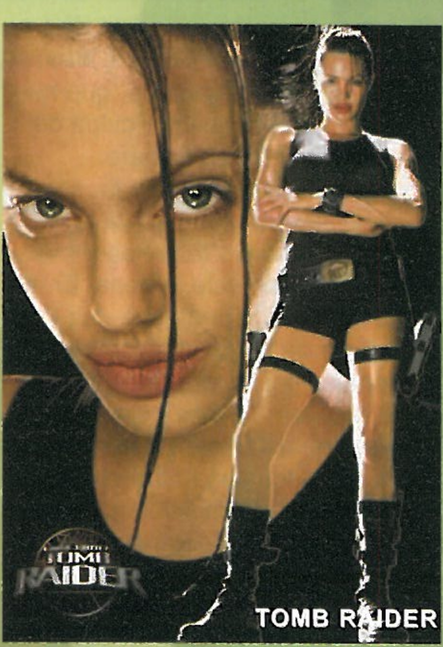
Tras un primer boom, hace ya unos años, en que se estrenaron varias películas de imagen real basadas en videojuegos como ***Super Mario Bros***, ***Double Dragon***, ***Street Fighter*** o ***Mortal Kombat***, ha llegado una nueva ola con títulos como, ***Tomb Raider*** y ***Resident Evil***. Algunas de estas películas, a pesar del enorme presupuesto con el que contaban, son mediocres, por no decir horribles desde el punto de vista de un fan de los videojuegos, y quizás salvo en el caso de ***Mortal Kombat***, han fallado argumentos, personajes y realización. Este es el caso de la reciente ***Resident Evil***, que a pesar de hacer guiños a la serie como la compañía Umbrella o los coches de policía del equipo STARS, parece un videoclip, con un guión poco afortunado y plagado de fallos, que no respeta ni personajes ni historia de la genial saga de **Capcom**. Sólo puedo destacar el apocalíptico final, uno de los pocos momentos dignos de un juego como ***Resident Evil***.

Actualmente, hay varios proyectos en realización, muchos de ellos son rumores como el de la película de ***Dead or Alive*** o la de ***Soul Calibur***, de la que se dijo que las coreografías correrían a cargo de Samo H. (protagonista de la serie "Martial Law"). La que sí está confirmada, es la película de ***The House of the Dead***, que se basará en el famoso juego de disparos de **Sega**. Esta película ya tiene página *web* propia con fotos y *storyboards*, y por lo que se dice no habrá agentes secretos como protagonistas, sino un grupo de jovenzuelos en una historia de terror.

Por último, esperemos que en estas futuras producciones, y otras posibles, se tenga más en cuenta al juego original y que tomen como ejemplo la genial adaptación de anime de ***Street Fighter*** o ***Fatal Fury***.

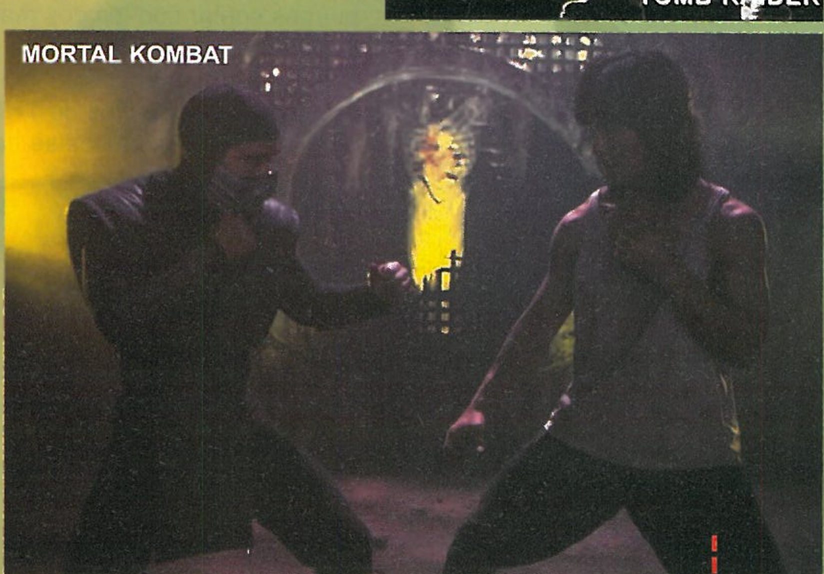
Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es







La reciente Resident Evil no ha estado a la altura de lo esperado.



Mortal Kombat logró captar el espíritu del juego original.



VIDEOJUEGOS MANGANIME

Por lo general, hablar de videojuegos basados en alguna serie de manga o anime, es hablar de algo pésimo. La mayoría no son más que prototipos de videojuego, con una calidad por debajo de lo que entendemos por aceptable. Claro, si algo tiene la licencia de alguna serie famosa, venderá directamente, sea bueno o malo. Es más, los fanáticos de X serie se conforman con que el juego incluya algunas imágenes o una introducción anime, indiferentemente de si es jugable o no.

Bandai es el claro ejemplo de compañía que aprovecha todos los filones de anime que puede; y si es a bajo coste mejor.

Rara es la vez que un videojuego "*manga*" es alabado por su calidad. Afortunadamente hay excepciones. De vez en cuando, surgen videojuegos con un nivel tan sobrecogedor que pueden competir con los grandes del género. Son precisamente estos videojuegos los que se merecen llevar el nombre de la serie que representan. Aunque se queden desfasados con el paso del tiempo, siempre serán recordados como lo que fueron en su época, viejas glorias del videojuego.

En este especial, podréis encontrar algunas de estas leyendas del videojuego "*manganime*". Comentar todas requeriría muchas más páginas, así que nos centraremos en las más destacadas, omitiendo los videojuegos del tipo "vaya castañazo".





Dragon Ball *y* ***Dragon Ball Z*** *son series que no han dejado a nadie indiferente. O las pones en un altar o las odias desesperadamente. Lo mismo sucede con sus videojuegos, algunos son joyas y de otros es mejor no hablar.*

DBZ Super Saiya-jin Densetsu
Sistema : Super Famicom
Género : RPG
Fecha : 25/1/1992

El primer ***Dragon Ball Z*** para **Super Famicom** (**Super Nintendo** japonesa) fue un soberbio *RPG*. Se trata de una recopilación de dos juegos de **NES** (***DBZ Kyoshyo!! Saiya-jin*** y ***DBZ Gekishin Freeza***).



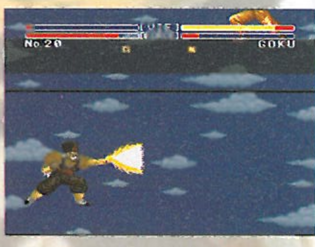


Siguiendo fielmente la serie, empezaremos defendiendo la Tierra del ataque de Raditz, y finalmente acabaremos viajando al Planeta Namek y enfrentándonos a Freeza.
Si bien el apartado gráfico dejaba bastante que desear (recordemos que son gráficos de **NES**, aunque se hayan mejorado ostensiblemente), se le puede perdonar por todo lo demás. Los combates, aunque demasiado frecuentes, son amenos y en ningún momento llegan a cansar. Se basan en un sistema de cartas, dependiendo de la carta elegida, podremos atacar, realizar una combinación de golpes o ejecutar ataques especiales. Por lo general, gana el que tenga la carta más alta.

DBZ Super Butoden
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 20/3/1993

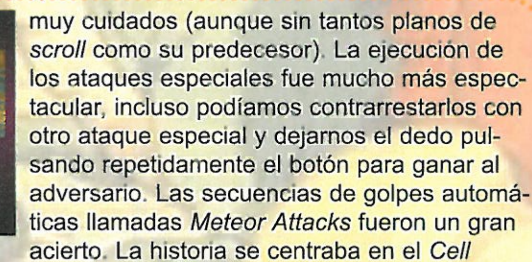
Muchos son los que piensan que ***Super Butoden*** fue el primer videojuego decente de ***Dragon Ball***. Tuvo el privilegio de llegar a nuestras tierras en versión *PAL* (y masivamente la versión japonesa mediante la importación). **Bandai** introdujo el plano aéreo, la distancia real entre los personajes mediante una línea divisoria de pantalla y la posibilidad de lanzar ondas de energía, paralizando así la acción por unos segundos. Mientras un personaje realiza un ataque especial, acapara casi el 100% de la pantalla para él. Al lanzarlo, el rival puede contraatacar, esquivarlo, protegerse, o absorberlo en el caso del Dr Gero. Dispone modo VS, torneo y de un interesante modo historia, que de seguirlo correctamente, veremos el combate entre Mr Satan y Perfect Cell. La música, simplemente magistral, digna de tener en la colección. Personajes de la talla de Cell y A-20 sólo aparecieron en este juego.



DBZ Super Butoden 2
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 17/12/1993

En menos de un año, **Bandai** volvía a la carga con la segunda entrega de los ***Butodens***. La prensa especializada ya nos había puesto los dientes largos durante meses con pantallas del juego, y no era para menos, la realidad superó a las expectativas.





Fue catalogado por muchos como el mejor ***Dragon Ball Z*** de la historia. La renovación gráfica fue absoluta, no aprovecharon nada del anterior. Los gráficos eran más detallados, con unos personajes más reales, y unos fondos muy cuidados (aunque sin tantos planos de *scroll* como su predecesor). La ejecución de los ataques especiales fue mucho más espectacular, incluso podíamos contrarrestarlos con otro ataque especial y dejarnos el dedo pulsando repetidamente el botón para ganar al adversario. Las secuencias de golpes automáticas llamadas *Meteor Attacks* fueron un gran acierto. La historia se centraba en el *Cell Game* y en algunas películas. Broly, Boojak, Zangia y Cell Jr son exclusivos del juego. Es el claro ejemplo de cómo un juego, que prácticamente no permite realizar combos, puede llegar a divertir más que otros que sí.



DB Idainaru Goku Densetsu
Sistema : PC Engine Super CD-ROM
Género : VS Fighting
Fecha : 11/11/1994

Son Gokuh hizo su primera y última aparición en **PC Engine** con buen pie. Por una parte teníamos un cuidado aspecto gráfico que nos hacía recordar en todo momento a la serie de animación. Y por otra teníamos un genial *Fighting Game* con diversos planos de lucha y espectaculares ataques especiales.



Como aspecto negativo, se le podía achacar una cierta falta de velocidad.
La historia se centraba alrededor de un pequeño Gokuh, que debía abrirse paso derrotando a rivales de la talla de Tao Pai Pai o Piccolo (padre). A medida que transcurría el juego, Gokuh se hacía adulto. El juego acaba con el enfrentamiento en Super Saiya-jin contra Perfect Cell. La música, con calidad CD, mezclaba temas originales con otros extraídos de la serie.





DBZ Ultimate Battle 22
Sistema : PlayStation
Género : VS Fighting
Fecha : 28/7/1995

Llegó el salto a los 32 Bits. Lo primero que llamó la atención de este título fue su impresionante introducción anime. Lo segundo, la nada despreciable cantidad de 22 personajes, ampliable a 27 mediante truco. Todo ganaba en resolución respecto a las anteriores entregas. Nuevos temas musicales y versiones *arrange* de los temas conocidos deleitaban a cualquier seguidor de la serie. Simplificando los ataques energéticos a simples bolas de energía, se ganó en velocidad, pero no en diversión. Esto último, junto con el extraño efecto de *zoom* que tenían los personajes al volar (suprimieron la pantalla partida), fueron los puntos negros del que podría haber sido el mejor videojuego de *Dragon Ball*. Los carismáticos Gokuh (pequeño), Kame Sennin, Ten Shin Han y Mr Satan aparecían por primera vez como personajes jugables.

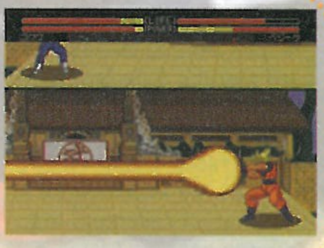




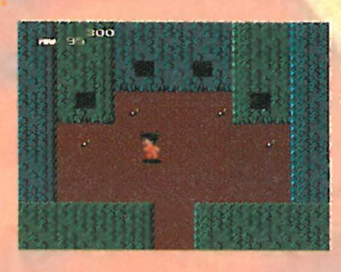


Otros

Qué duda cabe que ***DBZ Shin Butouden*** (17/11/1995) se merecía estar entre los mejores. Se trataba de la contrapartida para ***Sega Saturn*** del ***Ultimate Battle 22*** de ***PSX***. Siguiendo la estela de los ***Butodens***, conservaba la pantalla partida y la clásica ejecución de los ataques especiales. Incluía el *Satan mode*, en el que asumiendo el papel de Mr Satan, debíamos ganar dinero apostando por un luchador y ayudándole a ganar con todo tipo de triquiñuelas.



DB Shenron No Nazo (27/11/1986) no destaca por ser una joya (más bien al contrario), pero tuvo el honor de ser el primero. Vio la luz en la entonces prolífera **Famicom** (**NES**). En el año 1993 se llegó a editar en Francia llegando algunas copias a España. Se trataba de un arcade clásico en el que debíamos encontrar todas las ***Dragon Balls***.
DBZ Buyuu Retsuden (1/4/1994) intentó lograr para **Mega Drive** lo que hicieron los ***Butodens*** para **SNES**. No era mal juego, pero su falta de colorido, su extraño control (usaba 3 botones), y un sonido no muy logrado, no lo elevaron a la categoria que se podía haber merecido. Destacaba su logrado modo historia y la inclusión de personajes inéditos como Recoom y Krilín.
DBZ Gaiden Saiya-jin Setsu Metsu Keikaku (12/1994) y ***DBZ Shin Zetsu Mekkaikaku Uchuhen*** (2/1995), ambos para **Playdia** (videoconsola de **Bandai**). También se merecían su hueco en estas páginas. Eran videojuegos interactivos, con secuencias extraídas de la película ***DBZ Gaiden*** (en el primero). Debíamos observar la película hasta que nos requerían ejecutar alguna acción. Como por ejemplo, esperar el momento preciso para apretar un botón, y destruir así al Dr Raichi con un ataque combinado de todos.
DB Chö Gokuh Den Totsugeki-Hen (24/3/1995) y ***DBZ Chö Gokuh Den Kakusei Hen*** (22/9/1995). Ambos fueron RPG's para **SNES**. Gráficamente superaban al primero, pero no en el resto de apartados. No disponíamos del control total de Son Gokuh, sino que "gracias" al sistema *Playing Comic*, nos aburríamos de pulsar el botón. Era en los combates mediante acciones predeterminadas donde ganaban mucho.







*Rara es la persona que, después de haber visto algún capítulo de **Ranma ½**, se atreva a criticarla. Los videojuegos han tenido muchos altibajos, pero al igual que la serie, rebosan simpatía por doquier.*

Ranma ½

Sistema : PC Engine CD-ROM
Género : Acción
Fecha : 7/12/1990

PC Engine tuvo el privilegio de acoger el primer videojuego basado en el manga **Rumiko Takahashi**. Se trataba de un juego de acción / plataformas al estilo de ***Kung Fu Master***. Disponíamos de algún que otro movimiento especial para sortear los obstáculos y para derrotar más fácilmente a los rivales. Como en el manga, Ranma cambiaba de forma (chico / chica) en medio de las fases según tocaba agua caliente o fría, logrando así más fuerza o agilidad. Las animaciones de la introducción y entre fases tenían una calidad (no una fluidez) digna de la serie de animación. La acción se desarrolla siguiendo los primeros capítulos del anime.







Ranma ½ Toraware no Hanayome

Sistema : PC Engine CD-ROM
Género : Comic Digital
Fecha : 6/12/1991

Un año después llegaba al público nipón el segundo de los "Ranmas". Una aventura del tipo "pulsa el botón continuamente si no sabes japonés" muy divertida, pero para los japoneses. De vez en cuando se nos presentaban unos menús y debíamos determinar alguna acción. Y de muy vez en cuando nos enfrentábamos a algún que otro personaje. La historia giraba alrededor de unas entradas que ofrecía el director de la escuela para quien ganara un concurso.





Ranma ½ Chounai Gekitouhen

Sistema : Super Famicom
Género : VS Fighting
Fecha : 27/3/1992

Ranma aterrizó en **Super Famicom**. Si valoramos este juego como tal, tenemos uno de los peores juegos de lucha que ha dado la 16 bits de **Nintendo**. Pero si lo valoramos desde el punto de vista del fan del anime, veremos que está plagado de detalles y guiños al jugador. Desde los personajes que aparecen en los escenarios, hasta las divertidas fases de bonus.



¡SACRILEGIO!

Irem se encargó de exportar el juego de **Masaya** a USA y a Europa. Metieron la zarpa bien metida y destruyeron todo lo bueno que tenía para traernos una grotesca adaptación llamada ***Street Combat***. Los personajes mutaron en ridículos monigotes sin sentido y entre otras cosas, se ventilaron el modo historia.



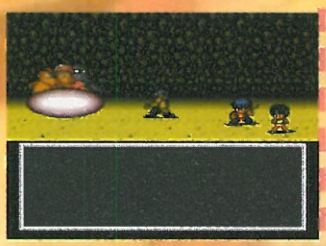


Diferencias entre las versiones Japonesa y USA.

Ranma ½ Akanekodan Teki Hihou Toho

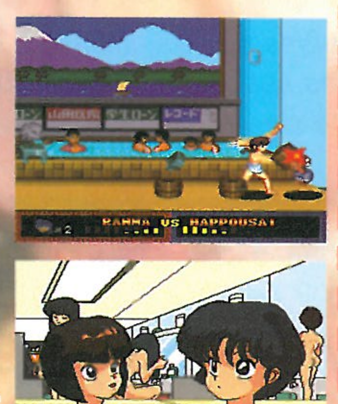
Sistema : Super Nintendo
Género : RPG
Fecha : 22/10/1993

Un *RPG* bastante aceptable con los personajes de **Rumiko** como protagonistas. Debíamos rescatar a Genma de un desconocido grupo de secuestradores. Clásicas luchas por turnos y unos gráficos aceptables nos esperaban en este cartucho.





Ranma ½ Datou, Ganso Musabetsu Kakutou-ryuu!
Sistema : PC Engine Super CD-ROM
Género : VS Fighting
Fecha : 2/10/1992



Llegamos al tercer y último para **PC Engine**. Siguiendo con la tradición, tendremos escenas animadas en la introducción y entre fases, con la diferencia que tenían un colorido más vivo que los anteriores. El juego en sí es un *Fighting Game* un tanto peculiar. Las fases eran combates vistos en el manga. Disponíamos de dos ataques especiales por personaje y se saltaba pulsando un botón, como si de un juego de plataformas se tratase. En el bonus podíamos obtener vidas extra si ganábamos al Rey de las Cartas. La historia es de sobras conocida por todo fan de ***Ranma ½*** : Happousai escapó de la montaña donde lo atraparon Genma y Soun. Ranma debía aprender la técnica "*Hiryuu Shouten Ha*" para derrotarle. Un juego muy recomendable.

Ranma ½ Bakuretsu Rantouhen
Sistema : Super Nintendo
Género : VS Fighting
Fecha : 25/12/1992





De los Ranma de **Super Nintendo**, éste era el que hacía más alusiones a la serie. El aspecto de los personajes era muy cómico. Cada golpe recibido suponía ver los caretos típicos del anime. El control se mejoró bastante con respecto al anterior, pero aún así faltaba pulirlo. **Masaya** hizo un buen trabajo en el aspecto sonoro, lástima que no introdujeran temas del anime. La historia llega hasta la lucha con Pantyhose Tarou y su transformación en bestia.

Ranma ½ Ranma 1/2: Byakuran Aika
Sistema : Mega CD
Género : Aventura
Fecha : 23/4/1993





Otra aventura, esta vez para **Mega CD**. Los japoneses salieron ganando con respecto a la anterior aventura de **PC Engine**. Ranma debía investigar los misteriosos ataques a los mejores luchadores de Japón (entre ellos sus amigos y su padre). Los colores aunque menos vivos que los de **PC Engine**, aprovechaban al máximo la limitada paleta gráfica de **Mega Drive**. La genial banda sonora fue editada en CD. Si a todo esto le añadimos las mejoradas escenas de lucha y la trabajada intro, se hacía obligada la compra. Como siempre, recomendable para quien sepa japonés.

Ranma ½ Chougi Ranbuhen Shogakukan
Sistema : Super Famicom
Género : VS Fighting
Fecha : 28/4/1994



En mi opinión, el mejor Ranma de **Super Famicom**. **Rumic Soft** tomaba el relevo a **Masaya** para producir este adictivo juego de lucha. Ya de por sí, el *engine* era bastante aceptable. Por fin los ataques especiales se ejecutaban mediante secuencias "normales" de movimientos. Se usaban cuatro botones de ataque y el botón del salto desapareció, para dar paso al clásico sistema de salto pulsando arriba. Modo historia, buen plantel de personajes, luchas por relevos, *desesperate attacks*, buenos gráficos y una banda sonora que aún ronda por mi cabeza.

Ranma ½ Ougi Jaanken Shogakukan
Sistema : Super Famicom
Género : Puzzle
Fecha : 21/7/1995

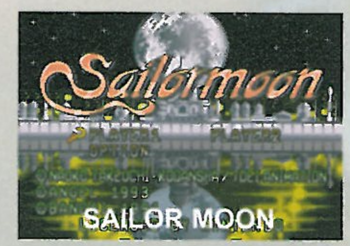
El último para **Super Famicom** fue un superadictivo juego de puzzle, basado en el popular juego de "piedra, papel, tijera". Debíamos colocar las piezas de tal forma que acumulásemos todas las posibles de un mismo tipo, para después colocar otra que las derrotase. Así nuestro personaje ejecutaba un ataque y le lanzaba piezas al contrario. Disponíamos de varios personajes a elegir, cada uno con sus características propias.





SAILOR MOON

*Sin duda, una de las series más seguidas por las chicas en nuestro país es **Sailor Moon**. A lo largo de los años sus seguidoras también han podido disfrutar de una increíble gama de videojuegos.*


SAILOR MOON


SAILOR MOON

Este *Shojo* manga ha aparecido en diferentes plataformas y con una gran variedad de juegos, aquí os comento los que para mi entender son los mejores, como por ejemplo los de **Super Nintendo** (**SNES**). Para la **SNES** hay algunos como éstos: ***Sailor Moon*** (**SM** a partir de ahora), este juego también lo sacaron para la **Mega Drive,** aunque con


SAILOR MOON (MD)


SAILOR MOON (MD)

algunas diferencias y mayor dificultad y ***SM R***, ambos juegos son del tipo ***Final Fight***, fueron todo un bombazo en su época. Personalmente pienso que son los mejores juegos de ***SM*** aparecidos en una consola, gracias a su gran jugabilidad y adicción. La historia está basada parcialmente en el manga, hasta podemos contar con el Señor del Antifaz (y su gran ayuda XDD). Puedes elegir a cualquiera de las 5 Sailors de la serie y utilizar sus poderes... vamos, que no os lo podéis perder. Hay otro juego de lucha que tengo que mencionar y es el ***Sailor Moon S*** para **Super Famicom**, su sistema es del tipo ***Street Fighter***, con gráficos en *2D*. Este juego tenia una animación aceptable, además contaba con todo lo necesario para ser un buen juego de lucha: agarres especiales, combos, incluso se podían organizar torneos; después hubo un *remake* del mismo juego, llamado ***Sailor Moon Super S***, pero la única novedad fue la posibilidad de manejar a la guerrera Saturno. También disponen para esta consola los ya conocidos juegos tipo puzzle, como ***SM S Kondowa Puzzle de Oshioikiyo!***, ***SM S Kurukkurin***, y los ***SM***


SAILOR MOON R

SAILOR MOON R




SAILOR MOON S

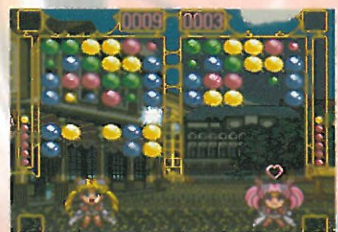
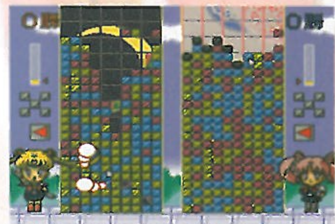

SAILOR MOON S


SAILOR MOON SUPER S


SAILOR MOON SUPER S

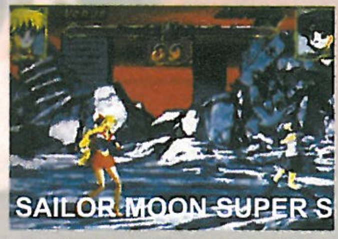


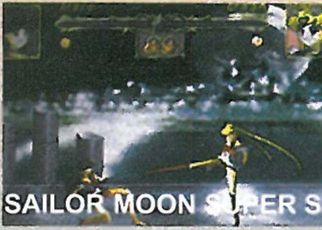
Sailor Star Fuwa Fuwa Panic, todos ellos tenían un peculiar sistema de juego (no veas cómo te enganchaban), sobre todo el de ***Oshioikiyo!***. Hablando de juegos de ***SM*** , no podíamos olvidar el ***SM Another Story*** un juego tipo *RPG*, donde manejando a Usagi (Bunny) tendrás que enfrentarte a nuevos enemigos y subir de *level* sin parar. De **SNES** pasamos a su hermana pequeña la **Game Boy** (**GB**) para la que salieron los primeros juegos de esta maravillosa saga, fueron los ***Bishojo Senshi SM***, ambos eran *RPGs*; un detalle en especial es que en la segunda parte incluye una opción para poder jugar al minijuego de ***Sailor V*** (es el juego que siempre jugaba Bunny en las salas recreativas de la serie)... un detalle muy gracioso. Para la **PSX** y **Sega Saturn** también hay un par que no están nada mal, ***Super SM*** es otro juego de lucha tipo ***Street Fighter***, pero aplicando el potencial de las consolas de *32Bits*. Este juego tenía unos gráficos *prerrenderizados* bastante bonitos. Para terminar, vamos a hablar del seguramente el "juego dios" de los ***Sailor Moon***, es el fabuloso ***SM Arcade***. Este juego es un destello para los ojos, con impresionantes gráficos en 2D, una jugabilidad endiablada y un ritmo de acción de lo nunca visto. El sistema del juego es, cómo no, del tipo *uno contra un montón*. La sorprendente calidad de este juego se la debemos a una compañía de prestigio como **Banpresto**, lástima que no haya salido de las recreativas japonesas. Y aquí terminamos, hay muchos más juegos de ***Sailor Moon*** que no mencionaremos, pero sabemos que están allí esperándote.







SAILOR MOON SUPER S


SAILOR MOON SUPER S



SAILOR MOON ARCADE


SAILOR MOON ARCADE

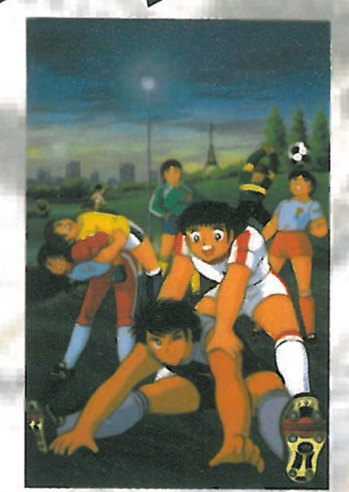

SAILOR MOON S (3DO)

R_CaoCao, Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
Real_caocao@msn.com





CAPTAIN TSUBASA



Aprovechando el tirón del mundial, vamos a dedicar un pequeño espacio a una de las series que más han pegado en este país, y una de las culpables de que en Japón sean fanáticos del deporte rey.
*La serie de **Captain Tsubasa**, **Oliver y Benji** para los de estas tierras, ha tenido una gran cantidad de conversiones al videojuego, aunque fuera de Japón sólo llegara un juego para **NES** y **Megadrive** llamado **Tecmo Cup Football Game**.*

Zer0sith
zer0sith@hotmail.com

SUPER FAMICOM

-CAPTAIN TSUBASA 3
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
En la primera entrega para la flamante **Super Nintendo,** podremos ver las evoluciones de las estrellas de la liga japonesa en sus respectivos equipos, Tsubasa en Brasil, Kojiro Hyuga y Ken Wakashimazu en México, Taro Misaki en Francia y Genzo Wakabayashi en Alemania. Tras unos partidos en cada una de las ligas, llega el gran momento, empieza el campeonato del mundo juvenil donde todos se reencuentran.





-CAPTAIN TSUBASA 4 – PRO NO RIVAL TACHI
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
Con este título **Tecmo** rizó el rizo, ya que para esta cuarta entrega introdujo más personajes, equipos de todo el mundo y varias subhistorias. Cada vez que terminas el juego sube el nivel de dificultad y aparecen equipos nuevos.





-CAPTAIN TSUBASA 5
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Tecmo**
En este título hubo un gran cambio en el sistema de juego, ya que ahora es más parecido a un juego de fútbol de los de siempre, pero con los toques que caracterizan a la saga.
Para muchos este título era el principio del fin de la saga.





-CAPTAIN TSUBASA J
Consola: ***Super Famicom***
Compañía: **Bandai**
Cambio de compañía y cambio radical de la calidad de la saga, **Bandai** intentó unir un juego de fútbol convencional con ***Captain Tsubasa,*** pero no lo pudo hacer peor, para mi gusto el peor de la saga con diferencia.







FAMICOM

-CAPTAIN TSUBASA
Consola: ***Famicom (NES)***
Compañía: **Tecmo**
El primer juego de esta serie es el que sentó las bases, una mezcla de fútbol + *RPG* muy novedosa y espectacular. La historia de este título empieza justo después de que Roberto se escapa a Brasil, dejando a Tsubasa, el cual tiene que seguir jugando en el Nankatsu para ganar el torneo juvenil y así poder ir a Brasil.

-CAPTAIN TSUBASA 2 – SUPER STRIKER
Consola: ***Famicom (NES)***
Compañía: **Tecmo**
Con notables mejoras, continuaban las andanzas de este jugador nipón. En este título nos situamos en Brasil, donde Tsubasa, bajo la tutela de Roberto, juega en el Sao Paolo, con el cual participará en la Rio Cup y conocerá a uno de sus mayores rivales Carlos Santana.



-FAMICOM JUMP – HERO RETSUDEN
Consola: ***Famicom***
Compañía: **Bandai**
Famicom jump – Hero Retsuden apareció con motivo del 20 aniversario de la famosa revista ***Shonen Jump***. En este *RPG* podemos encontrar a la mayoría de protagonistas de las series aparecidas en esta mítica revista tales como, Tsubasa, Seiya, Ryo Saeba, Arale, Kenshiro, Gokuh y un largo etcétera más.



OTROS

-CAPTAIN TSUBASA
Consola: ***Mega CD***
Compañía: **Tecmo**
Lo único a destacar de esta entrega, es que es la única que sigue la serie de TV al pie de la letra, sigue la tónica de la segunda y tercera entrega.





-CAPTAIN TSUBASA J – GET IN THE TOMOROW
Consola: ***Playstation***
Compañía: **Bandai**
El primero de los títulos de Tsubasa para **PSX** aprovechaba el potencial para introducir animaciones extraídas de la nueva serie, cosa que cabe destacar por su calidad. En esta entrega desaparece casi en totalidad el toque *RPG*, para dar paso a un juego de fútbol bastante flojillo, eso sí, muy espectacular. Como mención especial, os diré que salió una versión de coleccionista de este título llamada ***CAPTAIN TSUBASA J – All Japan The New Generation***, basada en el mismo juego aunque con más animaciones y personajes. Es un juego muy complicado de ver o conseguir.



-CAPTAIN TSUBASA – VS
Consola: ***GameBoy***
Compañía: **Tecmo**
Para la portátil de **Nintendo** también hubieron versiones de Tsubasa. Sin tener unos grandes gráficos mantiene el espíritu de la serie intacto.

-CAPTAIN TSUBASA J
Consola: ***GameBoy***
Compañía: **Bandai**
Este título tampoco sobresale demasiado, meramente alguna cosilla de interés sin importancia, pero poco más.

Con la euforia del mundial, **Konami** ha aprovechado y ha sacado nuevos juegos de Tsubasa para **GameBoy Advance** y **Playstation.** También ha anunciado uno para **GameCube**, pero de estos títulos os hablaremos en próximos números en sus respectivas previews/reviews.





YU ☆ YU ☆ HAKUSHO

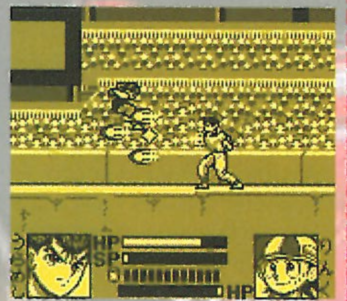
Yu Yu Hakusho *es una de las series manga que mejor suerte han tenido al pasar al mundo del videojuego, todo ello gracias al furor que causó en 1994, algo que grandes compañías como* ***Namco*** *y* ***Sega*** *no dejaron escapar.*



Por fin editada en España en formato anime, nos ha llegado la serie de acción ***Yu Yu Hakusho***, que nos narra la historia de Yusuke, un joven que muere y es resucitado para convertirse en detective astral, y de sus compañeros Kuwabara, Hiei y Kurama, que unirán sus fuerzas para luchar contra el mal y guardar el orden entre el mundo astral y el de los humanos.

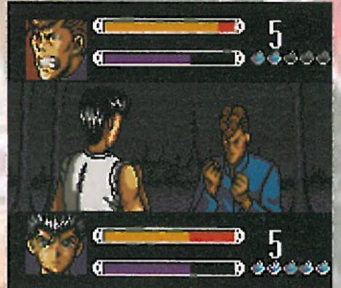
De este genial manga han salido varios título de gran calidad, al estar programado por grandes compañías en su mayoría. En **Game Boy** aparecieron 4 juegos de acción, dos en el año 1993 y otros dos en el 94 por la compañía **Tomy.**





En **Game Gear** salieron otros dos juegos, en el año 94 y programados por **Sega**.









MEGA DRIVE

Pero donde tuvieron verdadero éxito los juegos de este manga fue sin duda en los 16 bits, con estupendos títulos.En enero de 1994, **Megadrive** acogió a ***Yu Yu Hakusho Gaiden***, una aventura del tipo *cómic digital*, con dosis de RPG programada por **Sega**. Y en ese mismo año, ***Yu Yu Hakusho*** de **Treasure**, un soberbio juego de lucha con increíbles combos al estilo del posterior ***Guardian Heroes***, una joya que te permitía disfrutar de combates a 4 jugadores.


Yu Yu Hakusho


Yu Yu Hakusho

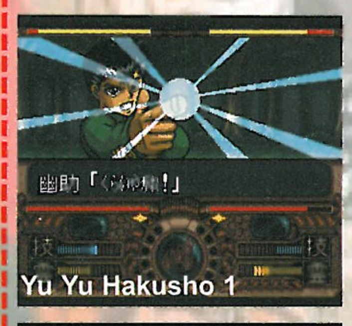

Yu Yu Hakusho



Yu Yu Hakusho Gaiden

En las imágenes, ***Yu Yu Hakusho*** *y* ***Yu Yu Hakusho Gaiden****, ambos para la 16 bits de Sega: MegaDrive.*

SUPER FAMICOM


Yu Yu Hakusho 1


Yu Yu Hakusho 1


Yu Yu Hakusho 2


Yu Yu Hakusho 2


Yu Yu H. Tokubetsuhen


Yu Yu H. Tokubetsuhen

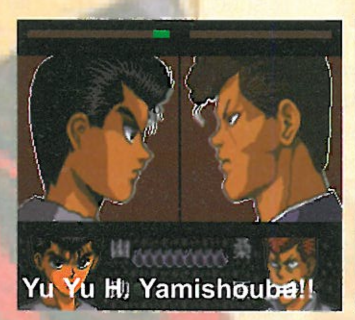

Yu Yu Hakusho Final


Yu Yu Hakusho Final

En **Super Famicom** aparecieron 4 juegos programados por **Namco**, todos ellos de gran calidad. El primero salió en diciembre de 1993, y es un híbrido entre juego de lucha y RPG, un título muy original en el que destaca su divertido sistema de combates y el soberbio modo historia, amenizado con fantásticas intros. El segundo salió en junio del 94 y es un juego de lucha en estado puro. Destaca por el genial diseño de personajes y acabado, recoge la primera parte de la serie. El tercero salió en diciembre del 94, llamado ***Yu Yu Hakusho Tokubetsuhen***, retoma el estilo del primero con notables mejoras en el sistema de combate, muchos más personajes y mejores gráficos, ideal para jugar a dobles, pero hubiera sido perfecto con un modo historia al estilo del primero. El último para **Super Famicom** recibió el nombre de ***Yu Yu Hakusho Final***, salió en marzo del 95 y es un genial juego de lucha, con un magnífico diseño de personajes, bonitos escenarios y gran jugabilidad. Un juego que esconde multitud de golpes secretos. Esta version junto a la programada por **Treasure** y la de **3DO** son consideradas como las mejores adaptaciones de la serie a videojuego.

En octubre del 93, **Banpresto** lanzó ***Yu Yu Hakusho Yamishoubu!!*** para ***PC Engine Super CD-Rom***. Se trataba de un juego en primera persona, donde debíamos disparar al contrario mientras éste se movia. Bastante soso. Por último, existe un ***Yu Yu Hakusho*** programado por **Tomy** para **3DO** (antigua consola de **Panasonic**). Este juego de lucha *one vs one* atesora una calidad únicamente comparable a la de ***Yu Yu Hakusho Final*** de **Super Famicom**.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es


Yu Yu H. Yamishoubu!!


Yu Yu H. Yamishoubu!!


Yu Yu H. Yamishoubu!!



Yu Yu Hakusho 3DO



MECHAS

Necesitaríamos varias revistas para poder hablar de todos los videojuegos de mechas existentes. Centrémonos en los tres animes de mechas más famosos de la historia y en sus respectivos videojuegos.

MOBILE SUIT GUNDAM

MS Gundam G Generations (todos). Desde los aparecidos para **Super Famicom** hasta las versiones de **PlayStation**. Todos son entretenidos y complejos juegos de estrategia multiescenario. Generalmente, el objetivo es proteger la base y destruir la enemiga. El terreno tiene mucha importancia, ya que hay naves que no pueden bajar a ayudar en tierra, y mechas que no pueden volar. También existe el terreno espacial. En una misma batalla, puede haber más de seis terrenos, desarrollándose una batalla independiente en cada uno, y pudiendo subir o bajar al siguiente si nuestra unidad nos lo permite (un mecha que pueda volar e ir al espacio, por ejemplo). El más destacado es ***G Generations F.*** de **PSX**. Consta de tres CDs, posee una genial intro y está dividido por series.



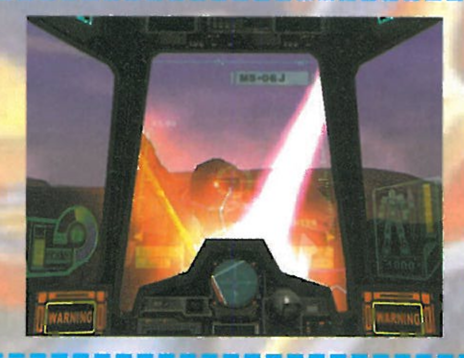




MS Z Gundam Zenpen y ***Kouhen*** (4/1997). Primera y segunda parte de un mismo juego, que se vendió en dos entregas por separado. Se le podría comparar en cuanto a sistema de juego con ***Macross: Do You Remember Love?***. Tomando como base el *engine* del primer ***Gundam*** para **Sega Saturn**, **Bandai** nos ofrecía un juego totalmente renovado y de buena factura técnica. Mención especial merecían los incontables cinemas extraídos del anime.



MS Gundam Side Story (todos). En **Sega Saturn** ya tuvimos la oportunidad de ver tres entregas. Sin duda, ***0079 Side Story*** para **Dreamcast** es la mejor de todas. Bajo una perspectiva en primera persona, y ayudado por 2 compañeros controlados por la CPU, había que cumplir una serie de misiones. Bastante adictivos.







Gundam Wing Endless Duel (29/3/1996). **Super Famicom** tuvo la suerte de acoger la más grande entrega en el terreno de los *fighting games*. Ambientado en la siempre bien recordada ***Mobile Suit Report Gundam Wing***, nos daba la oportunidad de enfrentar a los más que populares personajes del anime. Gráficos espectaculares (para una **SNES**), sonido magistral y una jugabilidad a prueba de bombas. Incluso se podían realizar *chain combos* al estilo de la saga "***VS***" de **Capcom**.





Gundam The Battle Master 1 y ***2***. Se pueden considerar como los sucesores de ***Endless Duel***. **Playstation** nos asombraba plasmando unos *sprites* gigantescos en pantalla y sin apenas tiempo de carga. Los personajes eran inventados, pero no los mechas. La versión americana y europea de la segunda entrega sí que tenía los pilotos reales. Como detalle a agradecer, añadieron a Heero Yuy de ***Gundam Wing*** y a su Wing Zero.





Giren's Ambition (todos) para diversos formatos, son considerados los más tácticos juegos de ***Gundam*** jamás creados. Eligiendo uno de los dos bandos, se nos encomendaba la misión de defender la Tierra, o de conquistarla. Avanzando posiciones y vigilando que no conquisten lo que es nuestro.



Federation Vs Zeon & DX para **Arcade**, **Dreamcast** y **Playstation** ha sido la aportación de **Capcom** al universo ***Gundam***. Es sin duda el mejor y más jugable arcade en el que aparecen los mechas de **Sunrise**. Lo analizamos en el pasado número de ***Games Tech***.







MECHAS

MAZINGER Z

*Aun siendo el mecha más famoso de todos los tiempos, los juegos de **Mazinger Z** no han proliferado tanto como era de esperar.*

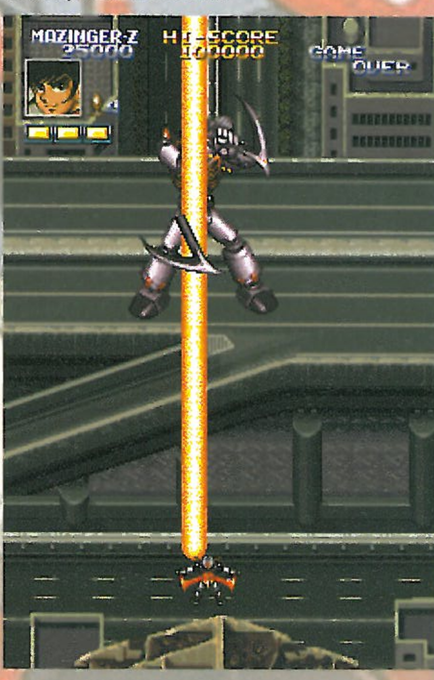
Pocos son los títulos del legendario robot de **Go Nagai**. En ***Mazinger Z*** (25/6/1993) para **Super Famicom**, hallábamos un clásico juego de acción. Debíamos seguir el argumento de la serie y derrotar al Dr Infierno y sus esbirros Ashura y Broken. Dependiendo del nivel de energía, el gigante de acero podía ejecutar sus característicos ataques.



Mazin Saga (1993), fue la creación de la propia **Sega** para **Mega Drive**. Basado en el manga del mismo nombre. Se trataba de un *Beat em Up* con luchas *One to One* contra los gigantescos jefes. Podíamos ejecutar movimientos especiales, lo que le daba dinamismo al juego. Lo peor: el diminuto tamaño de los *sprites* en las fases "de a pie". Llegó a USA y Europa bajo el nombre de ***MazinWars*** (siempre tocando los nombres...).



Mazinger Z para *arcade* (recreativos) fue un delirio para los fans. Si pensamos en un adictivo y espectacular *Shoot em Up*, le añadimos la licencia de ***Mazinger Z***, y lo dejamos en manos de los genios de **Banpresto**, sólo podía salir una maravilla. Nos daba la opción de escoger entre ***Mazinger Z***, ***Great Mazinger*** y ***Grendizer***. Lástima de no tener una conversión para consola.



Otros.

No estaban dedicados a ***Mazinger Z***, pero en los siguientes juegos aparece compartiendo el plantel con otros mechas.

Todos los ***Super Robot Wars***. En la soberbia saga de **Banpresto / Winky Soft** siempre aparece el buen Koji Kabuto a los mandos de su robot.

Super Robot Shooting (20/3/1997), **PSX**. Un *shooter 3D* en el que cada fase representaba una serie de anime de los *mechas* disponibles.



Chara Wars (25/6/1993), ***Super Famicom***. Junto con ***Devilman***, debían limpiar las calles de malvados en este *Beat em Up Super Deformed*.



Battle Dodgeball 1 y 2 para **Super Famicom**. El clásico juego de balón prisionero. En la primera parte formaba equipo con Getter Robo y Great Mazinger, mientras que en la segunda lo hacía con Devilman y Siren.



MECHAS MACROSS

***Macross**, o lo que es lo mismo, **Robotech**, se caracterizado por poseer la mayor cantidad de shooters dedicados a una saga de anime.*

Empezaremos con ***Macross: Scrambled Valkyrie*** (29/10/1993), de **Zamuse**. Vio la luz en **Super Famicom**, siendo un digno *shooter* a la altura de los más grandes. A la calidad general del juego se le añadía el encanto de poder elegir los personajes del anime. Podíamos cambiar a Valkyria, Battroid o Gerwalk en cualquier momento. Banda sonora apoteósica y una dificultad espantosa ponían la guinda final.



Macross 2036 (3/4/1992) para ***PC Engine Super CD-Rom***. Otro buen *shooter* horizontal. Flojeaba un poco en la jugabilidad, pero destacaba enormemente gracias a sus escenas animadas. Su banda sonora remezclaba con gran acierto piezas del anime y añadía composiciones originales.
Entrando en los 32 bits, no podemos dejar de destacar a



Macross: Do You Remember Love? (6/6/1997) para **Sega Saturn** (versionado dos años después para **PlayStation**). Basándose plenamente en la película homónima producida en 1984, asumíamos el papel de Hikaru en la lucha contra los Zentraedi y Meltraedi. En los dos CDs de que constaba el juego, encontrábamos cinemas para aburrir, extraídos directamente de la película. La última fase, con la canción de Minmei sonando de fondo, será difícil de olvidar.



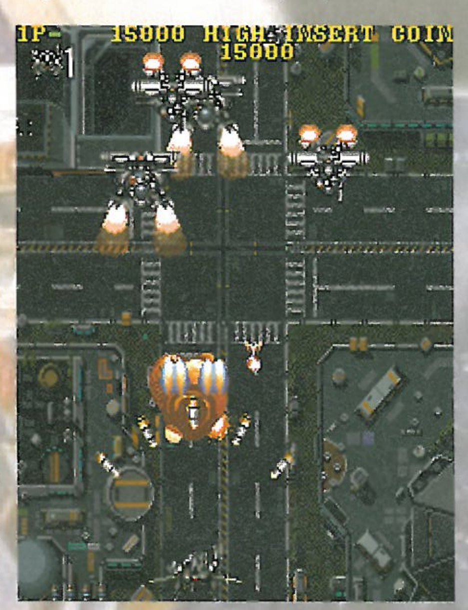
Macross Plus Game Edition (29/6/2000) fue un *shooter 3D* (a lo ***Ace Combat***) bastante aceptable. Permitía elegir entre Isamu y Guld, enfrentándolos constantemente. Dos jugadores podían medir sus fuerzas gracias al modo VS a pantalla partida. Incluía cinemas extraídos de las Ovas.



Macross VO (3/2001) fue un juego para PC de gran factura técnica. Los modelos en alta resolución dejaban en evidencia a los vistos hasta esa época. Su gran aliciente era la opción de juego en red. Como aspecto negativo: los personajes no eran los del anime.



Entramos en el terreno de las máquinas recreativas. ***Macross*** (1992) fue un correcto *shooter* vertical. De la mano de **Banpresto** nos llegó ***Macross II*** (1993). Esta vez el *scroll* pasaba a ser horizontal. ***Macross Plus*** (1996) retomaba el *scroll* vertical. Hay que destacar la lograda introducción que poseía.





ÁREA 88







Uno de los mejores juegos basados en manga existente es, sin duda, ***Área 88*** de **Super Famicom**, que aquí todos conocemos como ***U.N. Squadron***. La historia se basa en Shin Kazama, un joven engañado por su mejor amigo, el cual lo hace ingresar en la legión extranjera en la Guerra Civil de un país asiático, en el que es destinado al Área 88, donde intentará sobrevivir y escapar a su terrible destino.

Area 88 (el juego), es en sí un matamarcianos con aviones modernos, en el que nuestro objetivo es conseguir dinero y derrotar al ejército enemigo para escapar del Área 88. Fue programado por **Capcom** y es una auténtica maravilla jugable, con unos gráficos soberbios, una música increíble y una ajustada dificultad... una auténtica obra maestra, que mejoraba la versión *arcade* que había salido anteriormente.

Las películas de ***Area 88*** fueron editadas en España.



Evil Ryu

Jsaotome2000@yahoo.es

MAGIC KNIGHT RAYEARTH





Del genial *shojo* manga del estudio **Clamp** se han desarrollado múltiples juegos para diversas plataformas. En las portátiles hay dos RPG para **Game Boy**, que salieron en 1995, y otros dos para **Game Gear**, un RPG en 1994 y un juego de estrategia en 1995; incluso llegó a salir una edición especial de la portátil de **Sega**, basada en ***Magic Knight Rayearth***.



En 16 bits cabe destacar un RPG de la compañía **Tomy** que salió en 1995. La mejor versión de este manga en videojuego apareció a finales de ese mismo año en **Saturn**, de la mano de **Sega**, un genial RPG de acción, estilo ***Zelda***, con magníficas intros anime y un colorido y jugabilidad sobresalientes.

Como dato curioso, este juego tuvo el dudoso honor de ser el último juego para los 32 Bits de **Sega** que se editó oficialmente en Estados Unidos.

Evil Ryu

Jsaotome2000@yahoo.es







HOKUTO NO KEN



***Hokuto no Ken (Fist of the North Star**, para americanos y europeos), es para mí una de las mejores series de todos los tiempos, incluida la película y el anime. Nos centraremos en el segundo juego aparecido para **Playstation,** ya que para mí es el que mejor refleja el espíritu de la serie.*

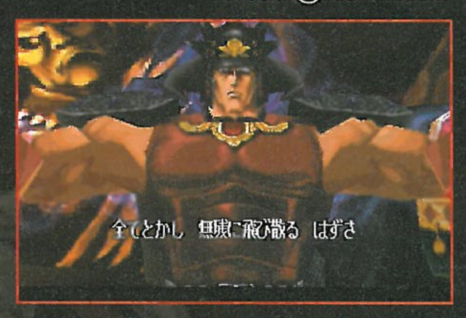
Hokuto no Ken: Seiki Matsukyu Seishi Densetsu.
El juego de **Bandai** está elaborado completamente en 3D.
Comenzando por la espectacular intro con la canción del opening original: *You wa shock!* La cual nos deja entrever la calidad de este título, que no es de los mejores para la consola de **Sony,** pero para los fans de la saga es imprescindible.
En esta entrega nos pondremos en el pellejo de Kenshiro como personaje principal, aunque en determinadas fases controlaremos a otros personajes. Nuestro trabajo consistirá en ir eliminando a todo contrincante que se nos ponga por medio, al estilo del mítico ***Final Fight,*** pero todo en 3D (cosa



que ya es habitual en este tipo de títulos), eso sí, siguiendo la trama de la serie y acabando con los enemigos, dándoles el famoso toque de gracia "*puño de la estrella del norte*".
El apartado sonoro cumple su función, destacando la canción del opening y los inestimables FX con los famosos gritos de Kenshiro por insignia.

Jugablemente, nos encontramos ante un título que no destaca demasiado por su dificultad, pero que en resumen, como ya he dicho, es un gran título para fans de *beat´m ups* en general y de la serie en particular.

Zer0sith
zer0sith@hotmail.com



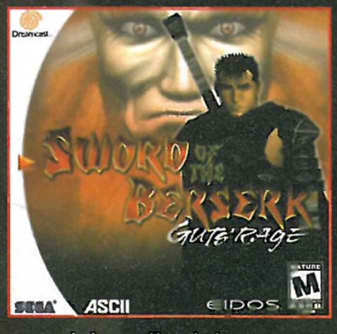
SWORD OF THE BERSERK



Todo empieza con Gattsu, el poseedor de la *Dragon Slayer*, y Casca, los únicos supervivientes de una banda de mercenarios llamada los *Hawks*, éstos fueron asesinados por un clan llamado *God Hand*. En aquella batalla, Casca pierde la cordura, ya que es testigo de una matanza sin piedad (aunque en el anime explican que fue violada). Desde ese momento Gattsu emprende un viaje en busca de venganza.
Ésta es a grandes rasgos la introducción de ***SWORD OF BERSERK,*** un *beat´m up* de los que no pasan desapercibidos.

Gráficamente nos encontramos ante un título que es una maravilla técnica, personajes bien modelados, escenarios bien recreados, monstruos, armas y muchas cosas más, pero es cuando Gattsu alcanza el nivel *Berserk*, cuando este título alcanza las cotas de espectacularidad más altas, ya que la pantalla se oscurece, el ojo del protagonista se torna de color rojo (dejando un bonito rastros por allá donde pasa) y la *Dragon Slayer* pide saciarse con la sangre de los enemigos.
El apartado sonoro está a la altura del resto del juego a destacar el





doblaje al inglés.
Una vez terminado el juego, podremos acceder a los extras que constan, entre otros, de una enciclopedia del mundo, una galería, poder visualizar las intros, un minijuego, un *BOSS Mode*, empezar el juego desde cualquier nivel y poder jugar con munición infinita.
A destacar el aumento de dificultad de las versiones USA y PAL sobre la versión japonesa.
Como conclusión final, deciros que es un título indispensable para los amantes de los *beat´m up* y de la serie.

Zer0sith
Zer0sith@hotmail.com

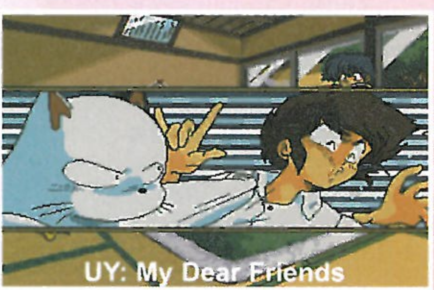


OTROS DESTACADOS

Para acabar este especial de videojuegos basados en manga, qué mejor que hacer un rápido repaso a algunos de los títulos a los que no hemos podido dedicarles alguna página.

Empezaremos con ***Urusei Yatsura*** (***Lamu***). ***Urusei Yatsura: My Dear Friends*** (15/04/1994) de **Game Arts** para **Mega CD** fue el mejor con diferencia de los cuatro juegos basados en esta delirante serie de **Rumiko Takahashi**. Una especie de aventura gráfica con animaciones constantes y voces de los actores del anime. Muy divertido y original.


UY: My Dear Friends


UY: My Dear Friends

Rurouni Kenshin, el mejor anime de samuráis tan sólo ha tenido dos títulos, ambos para **PSX**. De entre esos dos, destacaremos ***Meiji Kenyaku Romantan: Juuyuushi Inbou Hen*** (18/12/1997), un RPG a la antigua usanza con unas batallas espectaculares.


Rurouni Kenshin RPG

La polémica ***Neon Genesis Evangelion*** ha tenido un buen catálogo de títulos, desgraciadamente, si no eres un fan acérrimo de la serie, verás que casi ninguno vale la pena. Tan sólo se libra medianamente ***Neon Genesis Evangelion 64*** (25/06/1999), para **N64**. Mezclaba diversos géneros, siendo el principal la lucha.


Evangelion 64

Tatsunoko Fight para **PSX** (5/10/2000) fue un juego de lucha *one vs one*. Mezclaba sabiamente cuatro series de anime, de la productora **Tatsunoko**, en un mismo juego. Éstas eran: ***Gatchaman*** (***Comando G***), ***Casshern***, ***Polymer***, ***Tekkaman*** y ***Volter***.



Tatsunoko Fight



Tatsunoko Fight

En cada una de las entregas de ***Super Robot Wars***, hemos podido ver a infinidad de mechas. Súper robots como ***Mazinger Z***, ***Daitarn 3***, ***Combattora V***, ***Gunbuster*** y real robots de la talla de ***Gundam***, ***Macross*** y ***Nadesico***. La lista es inmensa.

Getta Robo Daikessen! (9/9/1999) fue el único videojuego dedicado exclusivamente a la segunda gran serie de mechas de **Go Nagai**. Un clónico de los ***Super Robot Wars***, pero con un acabado bastante superior a éstos (en esa época).

Ghost in the Sell tan sólo ha tenido una adaptación al videojuego. El ***Ghost in The Shell*** (17/7/1997) para **PSX** mezclaba acción en primera persona con algo de plataformeo en las últimas fases. Secuencias de anime creadas para el juego, un motor



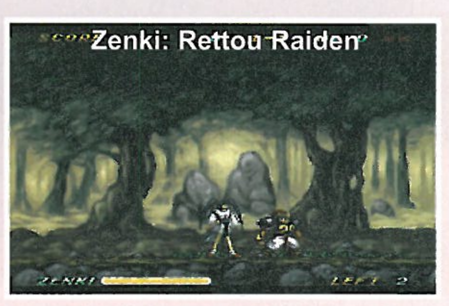

Super Robot Wars Alpha


Getta Robo the Big Battle

suave y mucha acción eran sus avales. Fue distribuido en Europa (con unas franjas PAL de cine), pero a ver quién lo encuentra ahora.
El joven samurai ***Yaiba*** contó con tres juegos, a cual mejor. ***Kenyuu Densetsu Yaiba*** (un RPG para **Super Famicom)**, y sendos juegos de plataforma para **Game Boy** y **Game Gear**.
Pese a ser un conocidísimo anime, ***Dr Slump*** no tuvo ningún videojuego dedicado hasta la más reciente serie (peor que la original). Aún

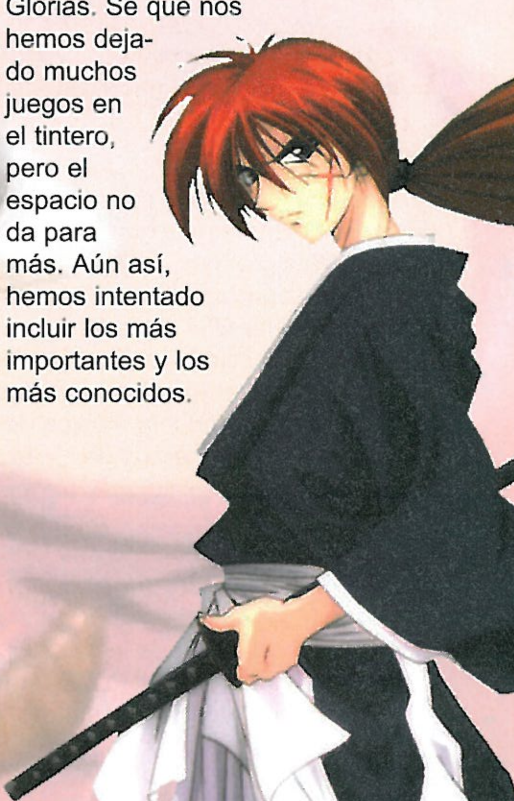

Kenyuu Densetsu Yaiba

así, ***Dr Slump*** (18/03/1999) para **PSX** sabía interpretar el espíritu del anime en una aventura tridimensional.
Los videojuegos de **Slayers** no hacen justicia a la calidad del anime. Todos son graciosos y conservan el espíritu de la serie, pero poco más. Quizás se salvan los ***Slayers Royal*** (1 y 2), para **Saturn** y **Playstation**. En ellos encontrábamos una mezcla de aventura gráfica y estrategia en las batallas. Todo ello amenizado por los cinemas originales que se incluían.
El desconocido anime ***Eightman*** tuvo la suerte de que su único videojuego aterrizó en **Neo Geo**. Una interesante combinación de *shooter* horizontal y plataformas.
El nivel de los juegos basados en ***Far East of Eden*** era bastante alto. Sólo hace falta fijarse en ***Far East of Eden Zero*** (22/12/1995) de


Zenki: Rettou Raiden

Super Famicom, un genial RPG con detalles como un reloj interno, que serviría para cambiar acontecimientos dependiendo de la fecha.
Kabuki Klash para **Neo Geo** fue uno de los mejores juegos de lucha que ha dado un anime.
Para concluir, hablemos de ***Zenki***. ¡Parece increíble! Pero todos los juegos basados en el anime de ***Zenki*** han sido bastante buenos; desde los aparecidos en **Super Famicom** y **Game Gear**, hasta esa joya llamada ***Vajura Fight*** de **PC-FX**. Si tienes la oportunidad de hacerte con alguno, no lo dudes.

Y hasta aquí este especial Viejas Glorias. Sé que nos hemos dejado muchos juegos en el tintero, pero el espacio no da para más. Aún así, hemos intentado incluir los más importantes y los más conocidos.




Ghost in the Shell


Slayers Royal


Kenyuu Densetsu Yaiba



Eightman

GAMESONGS

Este mes estrenamos sección, y es que no podíamos olvidarnos de las bandas sonoras de nuestros juegos favoritos, esas colecciones de música que lejos de ser aquel conjunto de sonidos y chirridos que se solía meter en los primeros videojuegos para que acompañase "algo", hoy día nos encontramos con producciones de alto nivel, de muy variados géneros, que pueden hacer que un juego pase a la historia por su calidad musical. Como desde hace unos cuantos años es indispensable una buena banda sonora en cualquier videojuego que se precie, y sabemos que os encanta coleccionar CDs y más CDs con vuestras bandas sonoras favoritas, cada mes dedicaremos un corto espacio a comentar algunas de las más destacadas. En esta primera edición de nuestra sección dedicada a las bandas sonoras, hemos decidido incluir una pequeña selección de las últimas bandas sonoras aparecidas en los últimos meses del género RPG, porque sabemos que éstas os encantan, y porque algunos de los más grandes compositores de música para videojuegos se dedican casi exclusivamente a este género.

Burnside
myfallenwings@hotmail.com



Título: Grandia Xtreme
Compositor: Noriyuki Iwadare
Núm. de CDs: 1.

¿Qué podemos decir de la nueva producción de **Iwadare**? En mi más humilde opinión, se trata de uno de los más grandes, creador de los temas que dieron vida a la saga ***Lunar*** y que están haciendo grande a ***Grandia***. Esta OST de la tercera parte de la saga mantiene el estilo **Iwadare**, mezclando tonos clásicos con importantes guitarras, teclados y baterías, que dan una sensación a la música del juego inigualable. Como siempre, tenemos una intro simplemente soberbia, y varias composiciones para las batallas que harán que esperes que aparezcan más y más combates, especial mención merece la pista ***Battle I***, que mezcla baterías, teclados y guitarras eléctricas con guitarras clásicas españolas, castañuelas y sonidos del sur de España, que lejos de quedar "pegados", crean un ambiente inigualable y una sensación única. Sinceramente, una banda sonora imprescindible, y que desgraciadamente se hace corta por contener un único CD.

Título: Wild Arms 3
Compositor: Michiko Naruke
Núm. de CDs: 4



Por fin nos encontramos con una banda sonora de ***Wild Arms*** en la que podemos afirmar que están todos los cortes del juego, cosa que no pasaba en las OSTs de los dos anteriores juegos. Esta vez vuelve el magnifico estilo western que poseía la primera parte de ***Wild Arms***, destacando las canciones silvadas, y aunque quizá no llegue a la gran calidad de la primera parte, la OST de ***Wild Arms 3*** supera con creces la de la segunda entrega. Si te gustan las magnificas composiciones de **Naruke** y adoras a ***Wild Arms***, no debes dejar pasar este *set* de 4 CDs.





EDICIÓN NORMAL

Aunque ***Final Fantasy XI*** sea el primer RPG online de la saga , eso no significa que por ello no deba tener una buena banda sonora, y ***FFXI*** tiene una buena colección de músicas destacables, tanto en combates como en escenarios, además de incluir una buena selección de música dedicada a las diferentes razas y personajes del juego. Esta vez **Nobuo Uematsu** se ha rodeado de más de un compositor para realizar esta OST, al igual que hizo con ***FFXI***, destacando la participación de ***Naoshi Mizuta***, el cual ha compuesto la gran mayoría de cortes del juego. En definitiva, una gran banda sonora que no puedes dejar pasar si eres un fanático de ***Final Fantasy***, aunque hay que mencionar que el estilo clásico de **Uematsu** se ha perdido en las últimas entregas de ***FF***, no debe hacernos dejar escapar esta obra maestra.

Título: Final Fantasy XI OST
Compositor: Nobuo Uematsu, Naoshi Mizuta, Kumi Tanioka.
Núm. de CDs: 2

EDICIÓN LIMITADA



KOKORO SINGLE

Título: Xenosaga Ep. 1 OST
Compositor: Yasunori Mitsuda
Núm. de CDs: 2

Sin duda, una de las mejores bandas sonoras que puedes encontrar hoy en día. ***Xenosaga*** sorprende al igual que lo hizo la OST de ***Xenogears***, demostrando la calidad del maestro **Mitsuda** para realizar bandas sonoras, al que desde aquí queremos agradecer que aún no se haya retirado, como anunció en un principio. Acompañado de la **Orquesta Filarmónica de Londres**, **Mitsuda** nos sorprende con cortes que parecen sacados de producciones cinematográficas, óperas, e incluso reminiscencias a clásicos como es la canción popular ***Greensleves***. Mención especial merecen los dos cortes cantados, ***Kokoro*** y ***Pain***, simplemente apabullantes, al igual que en ***Xenogears***. Existe un single del tema principal de ***Xenosaga***.



XENOSAGA EP. 1 OST



THE COMBO MACHINE WORLD

EL ARTE DEL COMBO - PRIMERA PARTE

By **Shinobi**. *shinobi@cornertrap.com*

Siguiendo las peticiones del público, he realizado una pequeña guía de combos, empezando por las técnicas principales para llegar después a los combos avanzados. Como Benefactor, mi deber es explicar las técnicas principales que ganan torneos, éstas son muy generales, por lo que jugadores de ***KOF***, como de ***SF*** las sabrán interpretar, en esta ocasión tomé pics de ***Zero 3*** y de ***Capcom vs Snk 2***; veamos entonces, los nombres de los combos, el tipo de combos, los saltos y alguna que otra alimaña...

Cross-Ups: son saltos en la espalda del rival, la mayoría de los juegos los tienen, pero no muchos los utilizan debido a que requieren mucha práctica, sin embargo el cross-up es una de las técnicas más estratégicas, debido a que el enemigo se confunde y no sabe por dónde debe defenderse, además de que luego de conectar el primer hit en la espalda, el enemigo es atraído, de manera que se pueden realizar combos más largos, y algunos combos imposibles de hacer desde otra posición.



Saltos con golpe: en todos los juegos de lucha, la gente desconoce o no le da importancia a los saltos profundos, pues bien, los saltos son muy importantes, veamos el siguiente pic, donde se muestra un salto bien ejecutado y un salto mal ejecutado.



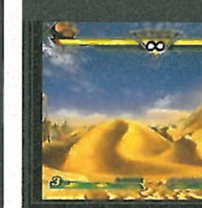
Salto profundo bien ejecutado. El enemigo queda listo para ser atacado sin posibilidad de recuperarse.



Salto aéreo mal ejecutado. Al caer, el rival se habrá recuperado y podrá protegerse o hacernos una llave.

Tanto el jugador como el enemigo tienen que estar atentos a la altura del salto, también un salto mal ejecutado nos corta la cadena de combos, ya que el rival se puede defender.

Cancels: Los juegos actuales, sobre todo los de **Capcom**, poseen esta característica llamada Super Cancel, la cual se basa en la cancelación de un poder especial con una súper, o viceversa en el caso del C grovee en ***CvsS2***, de manera que esto da los combos más impresionantes. Esta propiedad se ve en ***Capcom vs SNK2, SF3rd, KOF99/00/01*** y ***SFEX/2/3*** entre otros.









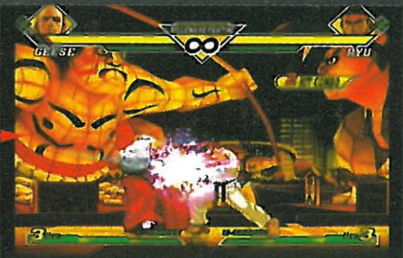






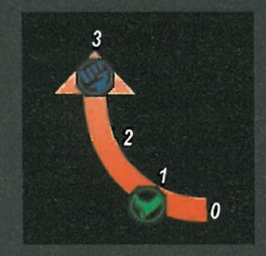




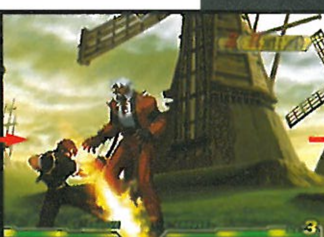


Combos one-two: éstos son los más usados y ya conocidos por todos, sin embargo esta guía tiene que empezar desde el principio, por eso voy a mostrar algunos ejemplos, los combos one-two son combos rápidos que se realizan combinando golpes, medios, débiles o fuertes con supers o especiales. Para ejecutarlos correctamente debemos ejecutar el golpe e inmediatamente el especial o súper, esto tiene que hacerse casi como un solo movimiento. Con la práctica, se pueden lograr con mucha facilidad y masterizarlos hasta el punto de combinarlos con cualquier especial o súper.
En este pic, se observa, el momento justo en el que hay que presionar el golpe.

Links: algunos juegos poseen esta clase de combos, que se ejecutan combinando golpes de diferente intensidad, con un timing definido (véase en las series Zero, Gen y Guy).

















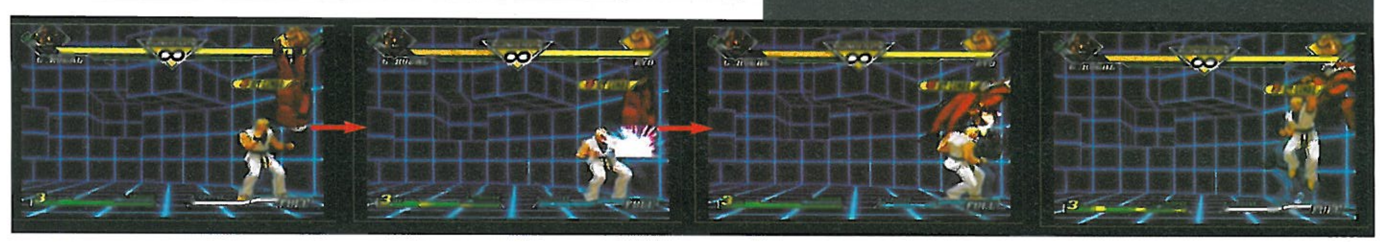
Resultados: Con las diferentes técnicas combinadas se da origen a los combos más usados en un combate, por ejemplo, en estos pics se muestran las diferentes técnicas combinadas en un solo combo.







Juggles: son combos que se ejecutan cuando el enemigo está en el aire y nuestro personaje en el suelo, muchos juegos poseen estos combos (MK, KI, SF, KOF), la mayoría de los juggles comienzan con un poder especial que hace elevar al enemigo, para luego aplicarle un golpe o especial, como se muestra en el pic (en este caso con groove A).



La opinión de Dan

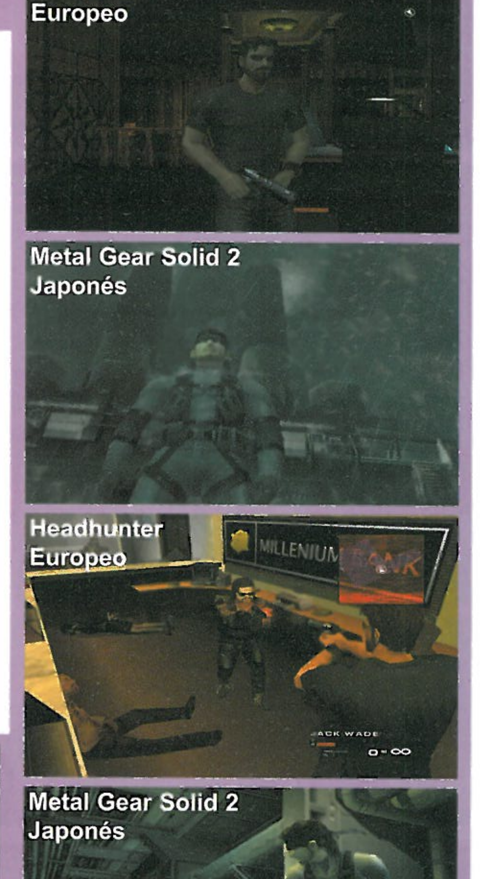
El tema de este mes es: "¿Qué tienen las compañías de videojuegos japonesas que no tengan las americanas o europeas?."

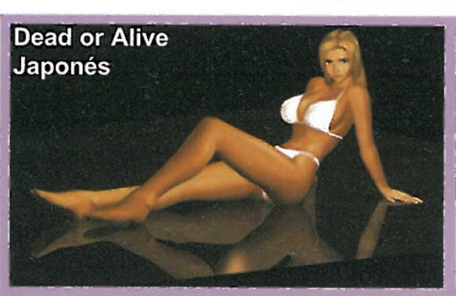
La respuesta es evidente y contundente: diseño, tecnología y, sobre todo, el aspecto más importante de un videojuego, la jugabilidad.
En cuanto al diseño y estructuración de un videojuego, la diferencia es destructora. Los japoneses son capaces de crear entornos impresionantes, auténticos mundos que te sumergen en la historia y además dotan a los personajes protagonistas de los mismos , que no consiguen casi nunca los juegos occidentales, que suelen tener historias simples y personajes poco carismáticos. Como ejemplo, podríamos nombrar grandes y recientes producciones japonesas como ***Shenmue 2***, ***Metal Gear Solid 2*** o ***Final Fantasy X***, auténticas obras de arte que dejan a años luz lo que puedan crear americanos y europeos.
En el aspecto tecnológico, las diferencias no son tan grandes, aunque compañías japonesas como **Sega, Namco**, **Capcom** o **Konami**, entre otras, demuestren una superioridad manifiesta al trabajar mejor el aspecto gráfico y la animación. Los juegos occidentales, a pesar de tener buenos gráficos, suelen estar plagados de fatídicos *slowdowns* (ralentizaciones) injustificados, que también ocurren en algunas producciones japonesas, pero bastante más pasables. También influye en este aspecto un diseño más colorista y una búsqueda de la originalidad y nuevos efectos gráficos de los artistas nipones.
Por último, el aspecto más importante, la jugabilidad. Es aquí donde las compañías japonesas ganan por goleada, debido en gran parte a la manera de crear un videojuego, al que dotan de un control y jugabilidad impresionante, algo que yo llamo el toque japonés, algo que tienen juegos como ***Super Mario Bros***, ***Sonic*** o ***Resident Evil***, y que no han conseguido los occidentales, salvo en el caso de ser juegos supervisados por compañías japonesas como ***Maximo*** o el próximo ***Metroid Prime***. Gran culpa de esta superioridad la tienen el talento de los mejores creadores de videojuegos, como **Shigeru Miyamoto** de **Nintendo**, **Yu Suzuki** y **Yuji Naka** de **Sega**, **Hideo Kojima** de **Konami** o **Shinji Mikami** de **Capcom** entre otros auténticos artistas, que han hecho del videojuego un arte.

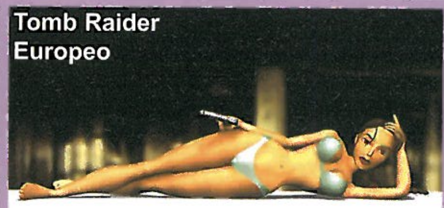


Tina - Made in Japan

*En estas imágenes podemos apreciar que el diseño gráfico y estética de **Metal Gear Solid** es infinitamente superior. Si jugamos a los dos juegos observaréis una mayor diferencia en el control y jugabilidad a favor de **Metal Gear**.*







En estos CG salta a la vista el buen gusto de los japos, sobran las palabras.

EL RINCÓN DEL BÚHO





¿Cómo están ustedeeees? ¿Bien? Pues me alegro. Aquí el Búho al aparato, a cada rato. Después de mi increíble introducción, que habrá dejado con la boca cerrada a más de uno, me voy a presentar de nuevo. Porque seguro que habrá alguien que no ha comprado el número uno... si es que macho así va el país luego si no os compráis la revista. Bueno que me iba a presentar. Hola, soy el Búho, soy un genio y un maestro con los marcianitos. Y ya está. Quien quiera ser un elegido por mí mismo y que yo *in person* le responda sus problemillas puede escribir a:

Games Tech – El rincón del Búho
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)
¡Pregúntame si te atreves, hombre ya!.

Aquí me escribe un tal ***Peskaito***, que me escribe por internet y como soy tan listo copio el mensaje tal cual y así me ahorro faena:
"A ver , ilustrísimo señor Búho, el otro día jugando a Shenmue, vi que en la intro sale un águila como mascota del juego, me gustaría saber por qué tienen más fama las águilas que los búhos, ya que me parecen simpáticos. Y si eso, dime juegos que tratan de búhos o que salga búhos como personajes, gracias."
Pues amigo ***Peskaito***, tu respuesta es muy simple. Tú te vas a relajar, te vas a desgarrar toda la ropa, vas a ir a la comisaría más próxima y allí vas a decir a bocajarro: "¡Sí, soy yo!, soy un loco elegido, soy un loco salvaje, soy un loco moribundo que se quiere ir de este mundo. Así me llaman y me señala la mafia que me persigue: los albañilibajeros. ¡¡¡¡Y en la paz del silenciooooooo mi mente se ha transformaoooooo!!!!". Vas a repetir esto hasta que pase algo, que ya verás que después no pensarás ya más en búhos ni águilas, que pareces un psicópata nene. ***Peskaito***, agárrame el...

DJ Ruiz no me dice de dónde es. No me extraña que no quiera decirlo porque con esta basura de preguntas que me hace es para ocultarse en el anonimato. Bueno, pregunta que dónde trabajo yo. Pues mira yo soy instalador de alarmas profesional, es más, yo introduje las alarmas en este país. Para que te hagas una idea de mi calidad te diré que en cada casa que yo he puesto una alarma ya no he podido volver. Menudo soy, que es distinto de soy menudo. Para más datos tengo un compañero que cobra más que yo, y que me va pasando los tornillos mientras yo pongo la alarma, es muy amable porque siempre viene a la hora de plegar a recogerme y a fichar. El mundo necesita más gente como él.

Sergio "Xixarra" Tenerife me envía esta foto. Es una foto misteriosa que pulula por la red de alguien con cara de topo. Si alguien lo identifica pos me alegro.

La carta del listillo de ***Shin Kusanagi*** la dejaba para el final. Dice que me conoce y que me ha visto jugar en las salas de maquinitas. Se atreve a decir que soy muy malo jugando, bueno. Que no tenga ni idea de lo que hago no quiere decir que sea malo. Yo soy distinto a los demás, tengo más clase y poderío. Para empezar, siempre juego escuchando a **Raúl**, el mega crack veraniego que este año no ha hecho nada. Cuando se me acaba el casette me pongo **Chayanne** o **Las Ketchup**, unas chicas que tocan muy seguido, de apuro y sentado. En el CD del número 1 salía yo dándole una paliza a uno en la final de un torneo, así que míralo y siente mi poder de Greyskull. Y bueno, no creo que me reconozcas porque llevo unas gafas pintadas encima de mi foto para tal efecto jajajaja.

Y aquí se acaba la historia de pepito zanahoria. Pero no sin antes dejaros el ... ETERNO MENSAJE DEL BÚHO: ¡Aviso!, aviso a los lectores. El porqué el boss de esta revista no me da más páginas para que pueda responder más cartas no tiene explicación. Uniros amigos míos y enviad más cartas pa que se convenzan que necesito un espacio acorde con mi clase. ¿O es que tenéis miedo?. ¿Eh?.

Adiosmon.



Gamestech - Special Forces Mail
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

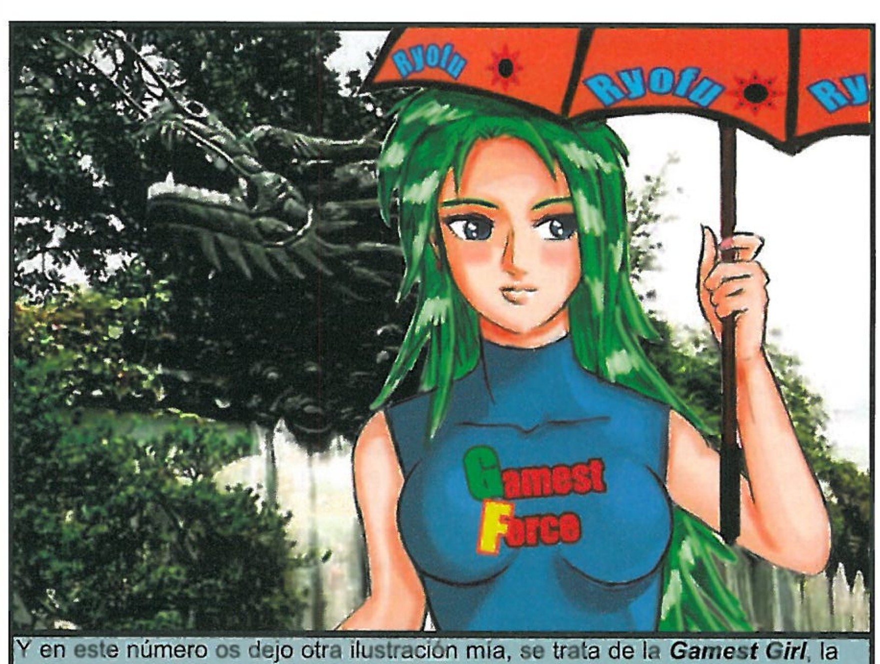
Hay que ver qué rápido pasa el tiempo, sin darnos cuenta, ya estamos en el número dos de ***Games Tech***. Después de un trabajo insaciable de todos los miembros del equipo ***Gamest Force***, yo y las fuerzas especiales de Ibiza estamos aquí de nuevo para ayudaros a resolver preguntas y dudas, daros consejos y publicar los dibujos que nos mandéis.

> Este mes comenzaremos esta sección con nuestra amiga ***Raquel***...
Hola majos, soy una consolera y me ha gustado mucho vuestra revista, al enterarme de esta sección no dudé en escribir, me gustaría saber si aparecerá algún ***Resident Evil*** para la ***PS2***, muchas gracias y nos vemos.

> ***Ryofu***: Es un honor tener chicas aquí con nosotros (^o^)//. Para tu información ya existe desde hace tiempo el ***Resident Evil Code Verónica X***, con alguna que otra sorpresa, y también el ***RE Gun Survivor 2*** (aunque éste es sólo de disparos). Si a lo que te refieres es si aparecerá algún nuevo ***RE*** para esta consola, te diré que por supuesto que sí; el juego más próximo es el ***RE Online***, todavía está en desarrollo, así que de momento tendremos que tomar los ***Onimusha*** como el sustituto ideal. Personalmente pienso que los ***Onimusha*** son formidables y no tienen nada que envidiar a la saga de los ***RE***, de aspecto no se pueden comparar pero en cuanto a la jugabilidad son igual de buenos, además, el nuevo ***Onimusha 3*** ya está en camino. Pero si lo que te gusta es disparar a monstruos o zombis, entonces te recomiendo el ***Extermination*** de **Deep Space,** un juego estilo ***RE***, pero con algunos detalles sorprendentes.

> ¿Cómo estamos fenómenos?. Os felicito por la revista, está muy bien. Ya nos hacía falta algo así y no tantas "Hobbys" vendidas a **Sony**. Mi nombre es ***Roberto*** y me gustaría que me dijeras si ***Namco*** está trabajando en ***Time Crisis 3*** o en un juego parecido, ya que soy fan de los juegos de tiros. Ale hasta otra.

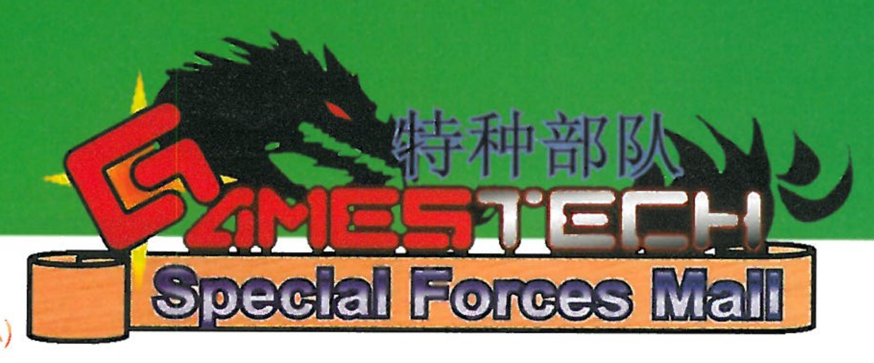
> ***Ryofu***: Gracias ***Roberto***, tú si que sabes ^_~ . Sí, efectivamente ***Namco*** está desarrollando ***Time***



Y en este número os dejo otra ilustración mía, se trata de la ***Gamest Girl***, la patrocinadora oficial de la revista. (^o^)//



Sailor Mari me envía este dibujo tan currao de Sailor Venus. A ver si os animáis y hacéis como ella. ^_^



Gamestech - Special Forces Mail
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Crisis 3 en la placa ***System 246*** (Arcade de ***Namco***), la fecha fijada para su comercialización rondará por el final de este año, y su conversión para la **PS2** está asegurada. Pero hay otro título del mismo género y de no menos expectación, el ***Ninja Assault***, que en breve será adoptado por la **PS2.** Todos los juegos de ***Namco*** desarrollados en la Placa **System 246** tendrán una posibilidad enorme de ser conversionados en la **PS2**, ya que esta placa tiene una estructura y características semejantes a ésta. Saludos al equipo.

> Hola me llamo ***Iroquoi Pliskin***, escribo para saber lo siguiente: ¿Llegará a España el ***FFXI***? ¿Necesitará una tarifa plana exclusiva para la **PS2** o podremos usar la del *PC*?.

> ***Ryofu***: Vaya, incluso el mismísimo ***Snake*** escribe en este correo, nos sentimos halagados (^o^)//. Sobre tus preguntas te diré... si nos llegará, pero podemos esperar boquiabiertos durante un buen tiempo, estimamos que llegará a Europa después del 2003, y cuando llegue, ***Sony*** seguramente instalará sus servidores exclusivos de ***PlayOnline*** en España, pagaremos una tarifa mensual y podremos jugar todo el tiempo que queramos, pero es una tarifa totalmente aparte de las que usamos en *PC*.

> Hola ¿qué tal?. Soy ***Sergio*** y poseo una **PS2**, tengo dudas sobre mi consola, ya que siempre discuto con mis amigos (ellos son ***Nintendo*** maniacos), los cuales defienden la **NGC** ante todo, dicen que la **PS2** no tiene juegos, y también que sus juegos no tienen buenos gráficos. En fin, sólo quiero saber cuál de las tres consolas de la nueva generación tendrá más éxito, muchas gracias.

> ***Ryofu***: Muy buenas ***Sergio***, pues estamos todos bien, aquí al pie del cañón. En cuanto a tu pregunta... ¡Que se enteren ya de una vez! Sin duda alguna de momento la consola de sobremesa que avasalla en títulos es la **PS2**, y no sé por qué tus amigos dicen que tiene malos gráficos, si ***FFX***, ***Onimusha2***, ***MGS2*** y muchos más títulos te dejan plasmado su calidad gráfica. Además, lo importante en un juego siempre es su jugabilidad, diversión y entretenimiento, el aspecto gráfico y sonoro ayudan y te pueden dejar impresionado, pero si no divierte entonces no es un buen juego; así que de momento la **PS2** tiene un futuro seguro, porque la **NGC** y la **XBox**, están todavía un poco verdes, pero dentro de medio año estamos seguros de que podremos ver un mazo de juegos exitosos en ambas consolas y así podremos comparar mejor.

Bueno, terminamos de nuevo (T_T) después de recibir algunas cartas estamos más que contentos por vuestra colaboración, pero queremos descubrir el talento artístico oculto en vuestros interiores, así que... ¡enviadnos dibujos y sorprendednos!. Saludos y hasta la próxima.

Ryofu
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



De nuevo ***Sailor Mari*** nos envía otro de sus dibujos. Esta vez se trata de Athena Asamiya de ***The King of Fighters***. Me comenta que ha usado el estilo super deformed. Ta chulo. ^o^



Raimu Kanzaki me envía por e-mail este fabuloso dibujo de Natsu, de ***Rival Schools***. ¡Te ha quedado bien!.

RESIDENT EVIL - Game Cube

Trajes secretos:
- Jill vestida como Sarah Connor de Terminator: Completar el juego una vez con Jill en cualquier nivel de dificultad.
- Jill con el traje de ***Resident Evil 3***: Acábate el juego con Jill dos veces en cualquier nivel de dificultad.



- Traje de mexicano para Chris Redfield: Acábate el juego una vez con Chris en cualquier nivel de dificultad y se vestirá con un traje al estilo Brad Pitt de la película The Mexican. Rebecca irá vestida como Julia Roberts también de The Mexican.
- Traje de ***Resident Evil: Code Veronica*** para Chris Redfield: Pásate



el juego dos veces con Chris en cualquier nivel de dificultad.

Modo de enemigos invisibles:
- Para conseguir que los enemigos sean invisibles, pásate el modo *Survival* una vez.

Mensaje y trajes descartados:
- Pásate el modo invisible en 5:00:00 para abrir un mensaje del director y un muestrario de trajes descartados.

Nuevo nivel de dificultad y otros:
- Completa el juego con Jill y salva el juego, el menú principal tendrá un fondo distinto. Si empiezas de nuevo con la partida salvada, podrás elegir entre tres modos de dificultad, te darán una llave para cambiarte de traje.

Modo One Dangerous Zombie:
- Al pasarte una vez el juego, si escoges esta opción, un zombie te perseguirá por toda la primera parte del juego, y no podrás matarlo, ya que se acabaría el juego.

Conseguir el Lanzacohetes:
- Acábate el juego en menos de 3 horas en normal o difícil.

Modo Samurai Edge:
- Acábate el juego en dificultad normal en 5 horas o menos con Chris o Jill.



CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE - Game Boy Advance

Modo difícil:
- Introduce HARDGAME como tu nombre, escucharás un sonido cuando lo hayas hecho bien.

Sin poder mágico:
- Introduce NO MAGIC como tu nombre al empezar la partida y no podrás usar los libros de magia.

Jugar como Simon Belmont de Nes:
- Después de completar el juego y obtener el modo de batalla contra jefes, introducir el clásico código de **Konami** (arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A) cuando aparezca el logo de **Konami**. Entra en el modo de batalla contra Jefes finales y Simon



estará automáticamente seleccionado.

Jugar como Maxim:
- Al acabarte el juego, introduce MAXIM como tu nombre en una nueva partida y jugarás con él.

Sacar el modo de batalla contra jefes finales:
- Para sacar este modo en el que lucharás con todos los jefes finales, uno detrás de otro, sólo has de acabarte el juego.

Conseguir la Enciclopedia y los *items* coleccionables:
- Para conseguir la Enciclopedia, una lista de todos los monstruos que has eliminado, tienes que conseguir el Tomo de Monstruos, una reliquia que te dará acceso a esta lista. Para conseguir los *items* coleccionables es sencillo, sólo tendrías que conseguir uno y sirven para decorar la habitación de Juste.

Conseguir el *Sound Mode*:
- Para conseguir el modo de sonido donde podrás escuchar todas las músicas del juego, debes tener todas las partes de Drácula y debes llevar los anillos de Juste y Maxim cuando luches con Maxim en el castillo B, Drácula aparecerá, derrótalo y obtendrás este modo.

BOMBERMAN GENERATIONS - GC

Jugar como Max en modo batalla:
- Consigue todas las cartas especiales en modo normal. Entonces en el modo batalla, presiona el botón Z en la pantalla de selección de personajes para cambiar de Bomberman a Max.

Jugar como Bomberman de Oro en modo batalla:
- Gana un combate en modo batalla y repite el combate sin cambiar ninguna opción, excepto la pantalla. Jugarás como Bomberman de Oro.

Opción extra de grupo A o B:
- Cuando completes el juego en modo normal, podrás seleccionar en la pantalla de selección de escenario, en modo batalla, el grupo de armas A (normales) o B (avanzadas).

Conseguir la opción minijuego:
- Completa bien el nivel 5-3 para sacar la opción minijuego en el menú principal.





CAPTAIN TSUBASA J - PlayStation

Completa el juego en modo historia y te darán varios equipos más para poder jugar en modo *versus*, como Argentina o Italia. Además, si subes de nivel y vas grabando partidos puedes conseguir chutes especiales más potentes para determinados jugadores.



DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 - PlayStation

Para obtener a todos los personajes, introduce la siguiente secuencia de botones en la pantalla del título: Arriba, Triángulo, Abajo, X, Izquierda, L1, Derecha, R1.



DRAGON BALL Z SUPER BUTODEN - Super Nes

Para obtener a todos los personajes, mantén apretado todos los botones, mientras mueves el pad 360º continuamente durante la secuencia de introducción.



DRAGON BALL Z SUPER BUTODEN 2 - Super Nes

Para obtener a todos los personajes, introduce la siguiente secuencia de botones durante la introducción:
Arriba · X · Abajo · B · L · Y · R · A
Una voz confirmará el truco.



DRAGON BALL Z SUPER BUTODEN 3 - Super Nes

Para obtener a Trunks del futuro, introduce la siguiente secuencia de botones durante la introducción:
Arriba · X · Abajo · B · L · Y · R · A
Una voz confirmará el truco.



ÁREA 88 - Super Nes

Dificultad máxima y final bueno al acabarte el juego: En opciones, resalta el nivel de dificultad y mantén pulsados X + A en el primer *pad* mientras en el segundo introduces izquierda, izquierda.





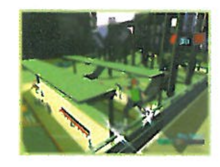
TOP 10 DEL MES

SISTEMAS



PlayStation 2

1 Final Fantasy X
2 Metal Gear 2: Sons Of Liberty
3 Devil May Cry
4 Iss Pro
5 Ace Combat: Trueno De Acero
6 Virtua Fighter 4
7 Maximo: Ghost To Glory
8 Klonoa 2
9 Gran Turismo 3
10 Jade Cocoon 2





1 Jet Set Radio Future
2 Dead Or Alive 3
3 Gunvalkyrie
4 Halo
5 Project Gotham Racing





1 Resident Evil
2 Super Smash Bros Melee
3 Sonic Adventure 2 Battle
4 Star Wars Rogue Leader 2
5 Pikmin



GAME BOY ADVANCE

1 Golden Sun
2 Castlevania: Circle Of The Moon
3 Sonic Advance
4 Wario Land 4
5 Z.O.E. The Fist Of Mars

LOS DESEADOS

1 Panzer Dragoon Orta (XBox)
2 The Legend Of Zelda (GameCube)
3 Devil May Cry 2 (PlayStation 2)
4 Mario Sunshine (GameCube)
5 Shinobi (PlayStation 2)

YA A LA VENTA

6/8/2002
Metal Slug X (PSOne)
23/8/2002
Armored Core 2: Another Age (PlayStation 2)
King's Field: The Anciend City (PlayStation 2)
30/8/2002
Commandos 2 (PlayStation 2 / XBox)
Dino Stalker (PlayStation 2)
Disney Golf Classic (PlayStation 2)
Project Zero (PlayStation 2)
31/8/2000
Capcom vs. SNK 2 EO (GameCube)

El top 10 es únicamente de versiones Europeas

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información.
Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al **5077** con el texto



CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75
(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al **5077** con el texto **AMOR6**



Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



VÍDEOS

Breath of Fire V
Combos KOF 2001
Contra Shattered Soldier
Crazy Taxi 3 High Roller
Final Fantasy XI
Shinobi
The House of the Dead 3
Videojuegos Manganime
Virtua Fighter IV Evolution

MÚSICA

Geppy X
Metal Slug 4
Remixes de clásicos
Videojuegos Manganime

IMÁGENES

Crazy Taxi 3 High Roller
Metal Slug
Phantasy Star Online
Resident Evil

JUEGOS

Dragon Ball Arena
MS Gundam EFF VS Zeon EX

Y MÁS...

Animaciones en Flash
Lyrics
Manwa Capcom VS SNK
Skins de Winamp

www.gamestonline.com

Shinobi

FINAL FANTASY XI

© 2002 SQUARE CO.LTD.All Rights Reserved.
Title Design By Yoshitaka Amano

CD 2